http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC

NUMERO 54

ALL'INTERNO

SYNDICATE: IL GRANDE RITORNO DELLA BULLFROG

EYE OF THE BEHOLDER: RECENSITO IL TERZO EPISODIO

PRINCE OF PERSIA 2: IL PRINCIPE E' ANCORA FRA NOI

FREDDY PHARKAS: IL NUOVO EROE DELLA SIERRA

"TGM CORRE SUL FILO... FINALMENTE UNA NOSTRA BBS"

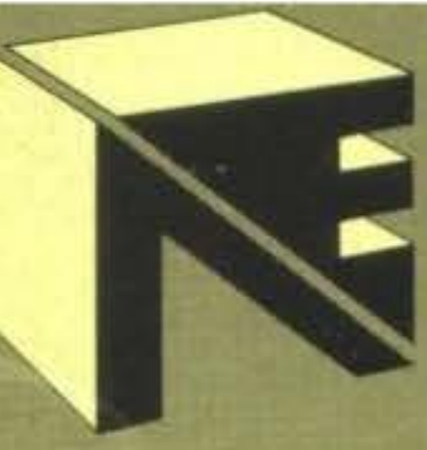
Anno V Numero 54 - Giugno 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEWEL srl 20155 Milano - Via Mac Mahon 75

Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.) Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

FANTASTICA OFFERTA ESTATE 1993

GAMEBOY

A SOLE L. 125.000 IVA COMPRESA

IL GIOCO PIU ATTESO !

MEGADRIVE SUPER KICK-OFF

COSTRUISCI LA TUA SQUADRA
CREA LE TATTICHE
CONTROLLO REALISTICO DEL PALLONE
REPLAY DELL'AZIONE
CAMPIONATI ITALIANO E INTERNAZIONALE
PARTECIPA A TUTTE LE COPPE
TIRA I RIGORI
A RITMO FRENETICO PER 1 O 2 GIOCATORI

SUPER KICK-OFF: REWRITES THE RULES !

EMULATORI MS-DOS

A-TONCE CLASSIC L.199.000

A-TONCE PLUS 16 MHZ (CON 512 RAM E ZOCCOLO PER COPROCESSORE) L. 349.000

A-Tonce trasforma il tuo Amoga 500 in un 286. Sfrutta le uscite parallele e seriali-mouse anche in modo Dos. Supporta le schede grafiche Hercules, CGA (co
Olivetti (colori) e VGA (mono). Supporta qualsiasi Hard-Disk autoboot corrispondente alle specifiche Commodore che usi un device driver standard AmigaDos.
Potete creare fino a 24 partizioni con Ms-Dos 4.01, che puo' essere caricato direttamente dal disco fisso. Il montaggio e facilissimo, senza saldature.
Inoltre il mouse Amiga puo' essere usato dal Dos come mouse Microsoft compatibile collegato alla porta COM1 o COM2.

ATTENZIONE ! NOVITÀ KIT HARD- DISK AMIGA 1200

(IL KIT COMPRENDE HD + SOFTWARE + CAVO)

20 Mb	L. 280.000	820 Mb	L. 690.000
30 Mb	L. 340.000	120 Mb	L. 980.000
40 Mb	L. 390.000	180 Mb	L. 1.350.000

UTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANNO

TUTTI I PRODOTTI MICROBOTICS SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL srl.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA IL PRIMO NUMERO DEL NUOVO FANTASTICO FUMETTO

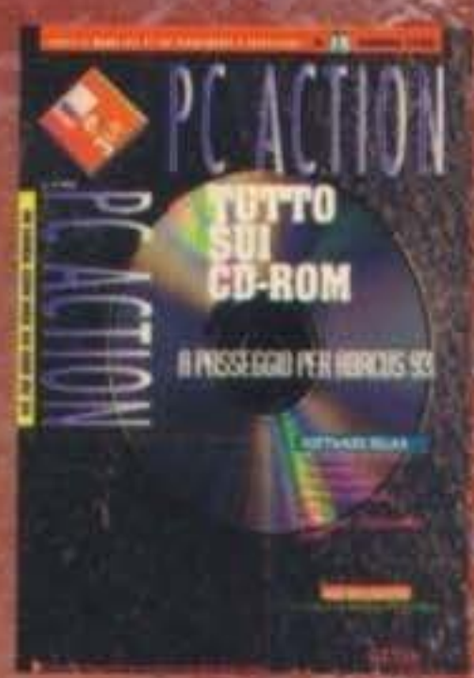
I DEMONI SONO VICINI..., SCOPRILO IN QUESTA AVVINCENTE AVVENTURA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC
TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE
A SOLE L. 9.900 CON DISCHETTO DA 3 1/2

PC ACTION



PC ACTION

Tutto su: GAMES - NEWS - SOFTWARE
HARDWARE - UTILITIES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

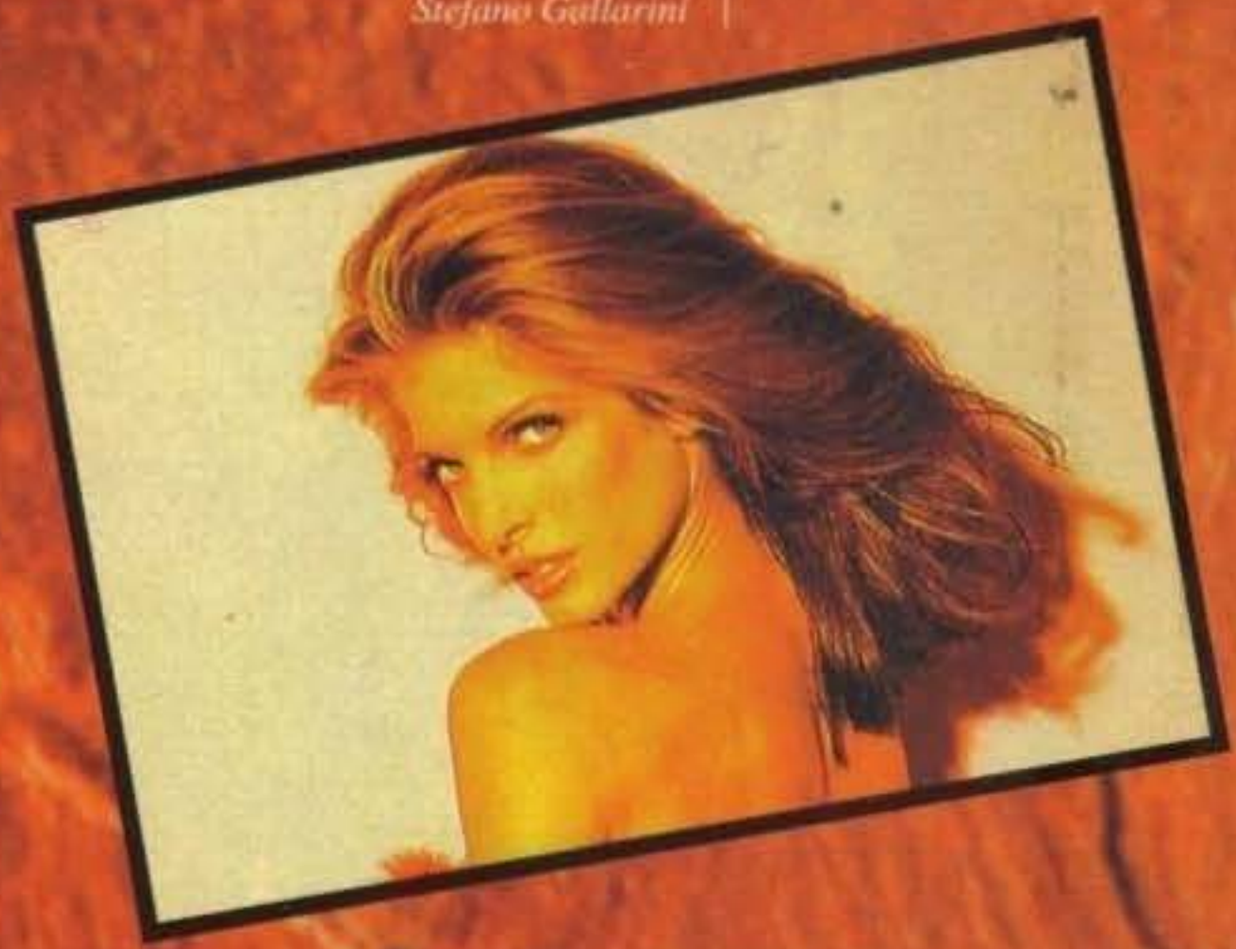
TGM ricco, mi ci ficco!

Heilà ragazzi, siamo tornati più in forza che mai! Bhe, è vero, il numero scorso vi sarà sembrato forse un po' scarsino per quanto riguarda le recensioni dei giochi, ma vi garantisco che non è stata colpa nostra. Vuoi infatti perché il mercato della pirateria è sempre lì, pronto a stroncare la vita dei programmatori, vuoi forse perché i giochi su console si stanno facendo sempre più interessanti, ma il risultato è che le Software House più importanti si stanno prodigando per realizzare meno titoli, ma molto più belli, insomma si comincia a preferire la qualità alla quantità.

Di sicuro non resterete comunque delusi da questo nuovo numero della rivista che risulta essere ugualmente assai prodigo nel numero di recensioni, sia per quanto riguarda il mercato Amiga, sia per quello Ms-Dos.

E visto che questo numero di TGM è davvero ricco, non mi resta che chiudere in fretta dando il benvenuto a Eddi Berni, l'autore di alcuni degli articoli di musica che leggerete d'ora in poi sulla vostra rivista preferita: chi è Eddi Berni? Semplice, per chi segue Unomania, si tratta dell'autore dei testi di Twin Clips, il gioco musicale condotto da Federica Panicucci. Più di così che cosa volete? Volete leggere? Giusto! Allora non vi resta che voltare pagina... alla prossima!

Stefano Gallarini



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione grafica:** Bellafante Design Studio Milano tel. (02) 26.000.143 **Redazione:** Xenia Edizioni -Casella Postale - 853 -20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 Fotolito Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70% **Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina:** solo con versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. Via dell'Annunciata, 31 - Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

48 PAGINE!

16 PAGINE IN PIU'

ACTION AMIGA

ECCEZIONALE ! 1 DEMO GIOCABILE ORIGINALE IN OMAGGIO!

DESERT STRIKE
(1 MB)

CREATURES
LA THALAMUS ALLA RIBALTA

TROLLS
MEGLIO DI ZOOL - SUL 1200!

LEGEND OF VALOUR
RPG ALLA GRANDE!

Anno III Numero 18 - Giugno 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

RECENSITI PER VOI: TROLLS - BEAVERS - CONTRAPTION ZACK - CREATURES - MORPH
MANIAC MANSION - LEGEND - OPERATION STEALTH - KNIGHTMARE - PIRATES
LEGEND OF VALOUR - COHORT 2 - TRANSARTICA - HISTORY LINE - RAGNAROK - BATTLE ISLAND 2
REACH FOR THE SKIES - INTERNATIONAL RUGBY

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	10
PREVIEW	12
REVIEW	38
TIPS	67
MADE IN JAPAN	110
CD-I	112
BOARDGAMES	116
CONSOLECORNER	120
THE MUSIC MACHINE	122
TGM MOVIE	124
TALENT SCOUT	126
TGM MAIL	133

AMIGA

BEAVERS	64
FLASHBACK	101
GOAL	47
MORPH	50
TROLLS	103
WOODY'S WORLD	53

PC

BUZZ ALDRIN	82
CHESSMANIAC	80
COMANCHE MISSION 1	99
EYE OF THE BEHOLDER III	76
FLAHBACK	101
FREDDY PHARKAS	86
HOYLE CLASSICS	75
LAURA BOW II	97
MAELSTROM	56
PREHISTORIK II	84
PRINCE OF PERSIA 2	58
PROTOSTAR	94
SYNDICATE	38
THE 7th GUEST	42
WORLD OF LEGEND	92

LA GUIDA COMPLETA ALLA VALUTAZIONE DELLO STAFF DI TGM

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti

ALL'INTERNO DEL BOX PIU GRANDE TROVERETE UN ESAURIENTE COMMENTO DEL RECENSORE SUI DATI TECNICI DEL GIOCO, MENTRE NEL BOX PIU PICCOLO SONO EVIDENZIATI CON DELLE FACCINE I GIUDIZI RELATIVI A TRE FATTORI FONDAMENTALI: TECNICA, GIOCABILITA' E INNOVAZIONE. IL PRIMO DI QUESTI FATTORI VI DICE QUANTO IL COMPUTER IN QUESTIONE SIA STATA SFRUTTATO E COME.

IL SECONDO VI INDICA INVECE SE IL GIOCO IN QUESTIONE E IMMEDIATO E SEMPLICE DA GIOCARE, O SE LE ISTRUZIONI SONO SUFFICIENTEMENTE CHIARE. L'ULTIMO FATTORE, E MOLTO IMPORTANTE, VI DICE QUANTO QUESTO GIOCO SIA INNOVATIVO RISPETTO AI SUOI PRECEDESSORI. UN PUNTEGGIO GLOBALE, INFINE (CHE VARIA FRA IL 10 E IL 100%), VI DÀ UN GIUDIZIO FINALE SU TUTTI I FATTORI DEL GIOCO. E, PER FINIRE ECCO A VOI IL SIGNIFICATO DELLE QUATTRE FACCINE CHE POTRESTE TROVARE.

Indica un giudizio non soddisfacente

Indica un giudizio positivo ma normale

Indica un giudizio decisamente positivo

Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Buon divertimento.

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

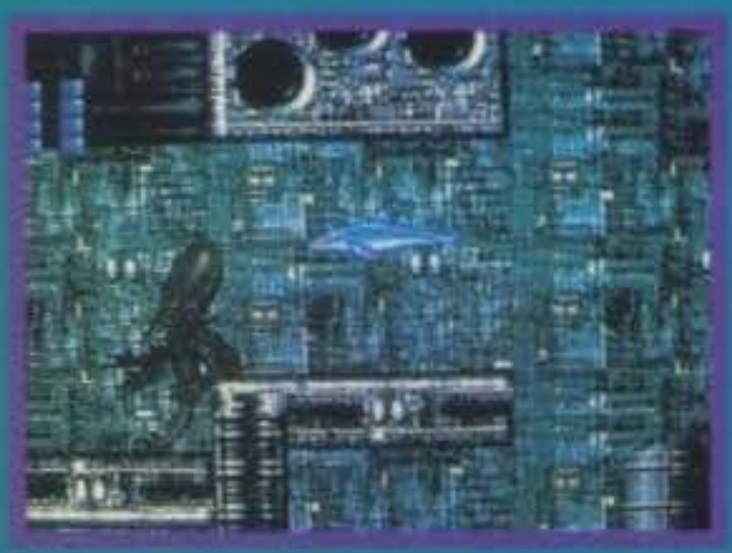
TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c



TOCCHIAMO FERRO...

E' una notizia ancora tutta da confermare, ma qualora risultasse pienamente attendibile sarebbe proprio una vera bomba! Pare infatti che la Virgin stia trattando con la Sega i diritti per le conversioni di alcuni dei più grandi classici Megadrive esistenti. Fate un bel sospiro e poi leggetevi questa listerellina: Tazmania, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse's World of Illusion, Terminator 2 - The Arcade Game, Joe Montana e il recente e acclamatissimo Ecco The Dolphin. Solo uno scherzo? Speriamo proprio di no!

PC SENSIBILI

Abbiamo finalmente visionato una demo giocabile di Sensible Soccer 1.1 per PC, ed è veramente splendido. Come sempre il miglior calcio esistente sul mercato!

UNA NERA LEGGENDA SVIZZERA

No, non si tratta di conti in banca segreti, ma di una nuova casa di software della quale contiamo d'occuparci quanto prima. Il suo nome è BLACK LEGEND.

L'ULTIMO HERO

The Last Action Hero, questo il nome dell'ultimo impegno cinematografico dell'ormai popolarissimo Arnold Schwarzenegger. Da quanto s'è visto si tratta del tradizionale kolossal tutta azione ed effetti speciale, un sicuro campione d'incassi ai botteghini. La notizia dell'ultima ora è che la licenza per la scontata conversione non è finita nelle mani dell'arraffatutto Ocean, bensì in quelle della Psygnosis che, dopo Dracula, sembra ormai lanciatissima anche in un settore nel quale in passato non aveva mai creduto troppo.

Ma non è tutto! Anche il secondo superattore supermuscolo per eccellenza degli anni '80 (se non il primo) si appresta a tornare sugli schermi, e anche in questo caso potrebbe essere ancora la Psygnosis ad occuparsi delle versioni digitali della pellicola. Parliamo naturalmente di Sylvester Stallone e del suo Cliffhanger, in uscita a giorni nelle sale americane.

DMA NEWS

Mentre il bellissimo Walker ancora non è stato lanciato sul mercato in seguito a una scelta della Psygnosis di ritardare improvvisamente l'uscita, seppure il gioco sia a tutti gli effetti già da tempo finito, già si parla di due nuovi progetti, entrambi sequel, che animerebbero gli uffici dei DMA Design. Il primo sarebbe il seguito proprio di Walker, il secondo il terzo episodio di Lemmings. Si tratta naturalmente di progetti a lungo termine, anche perché prima c'è da finire Hired Guns!

IN CERCA DI GLORIA...

Dopo King Quest V e Space Quest IV ecco un terzo classico Sierra in procinto d'essere rilasciato interamente in italiano: Quest For Glory III. Del lavoro se ne occupa anche questa volta la Leader, e l'avventura dovrebbe essere nei negozi a Giugno.

NUOVAMENTE MARIO

Visto che la Nintendo si ostina a non concedere i diritti per qualsiasi gioco d'azione ecco arrivare un nuovo gioco educativo. Disponibile da settembre per PC si chiamerà Mario's Time Machine e sarà la guida ideale per i più piccini attraverso le più significative epoche storiche (dall'era giurassica all'atterraggio sulla luna).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

PROMOZIONE COMMODORE

Se avevate intenzione di vendere il vostro 500 per passare all'Amiga 1200 questo è sicuramente il momento più propizio. Fino al 30 Giugno sarà infatti la Commodore stessa a ritirare il vostro usato funzionante con una supervalutazione di 200.000 lire. Vi ricordiamo inoltre che il prezzo al pubblico indicativo al pubblico dei nuovi Amiga è di 790.000.

AMIGA SUL GHIACCHIO

Dopo John Madden Football, Road Rash e l'ultimo -fantastico- Desert Strike, sono già iniziati i lavori all'Electronic Arts per una nuova e fantastica conversione per Amiga di un grande classico Megadrive: EA Hockey. L'uscita è annunciata per il prossimo dicembre.

LA FORZA DEGLI SCACCHI

Guerre Stellari arriva anche sulla scacchiera, in arrivo dalla Mindscape un nuovo simulatore scacchistico in cui le pedine tradizionali verranno sostituite da alcuni celebri personaggi della mitica trilogia. Il titolo è Star Wars Chess.

SIM LIFE PER WINDOWS

E' appena uscito. Nessuna sostanziale differenza con la versione tradizionale, solo drammaticamente lento.

DISPOSAL HERO

Questo il nome di un nuovo sparaefuggi sviluppato dalla Euphoria Productions, quelli di Hawkeye e Flimbo's Quest. Al momento non sappiamo ancora dirvi chi pubblicherà il gioco, ma la data di uscita non sembra troppo lontana.

3D POPULOUS?

Come ci aveva confidato lo stesso Moulinex nell'intervista ai Bullfrog di qualche numero fa, oltre al sensazionale Syndicate (recensito e copertinato questo mese), ci sono un sacco di progetti attualmente in lavorazione. La foto che vedete e tratta da quello che per il momento viene chiamato Populous Village, e ci sembra qualche cosa di decisamente rilevante, non credete?

MISTERIOSA SIMULMONDO

Ancora un popolarissimo personaggio del fumetto italiano si prepara a fare il suo esordio in edicola anche come avventura interattiva. Stiamo parlando di Martin Mystere che troverete presto disponibile assieme a Diabolik, Dylan Dog, Tex e Simulman.

TECNOSCUSE...

Prima che il numero chiudesse sono nuovamente venuti a farci visita in redazione i due Tecnoart Fabio Corica e Angelo Bordieri per presentarci una versione avanzata di RGB e soprattutto alcune sensazionali schermate di una nuova avventura per PC. Queste ultime ci hanno notevolmente impressionato, grazie a un impatto visivo paragonabile a quello di Drive Fractalus della Cryo. Purtroppo qualche sciagurato le deve aver inavvertitamente cancellate dall'hard disk e quindi dovrete aspettare ancora un mese prima di potervele gustare anche voi.

LOTUS 3, 2, 1

Nonostante la versione Amiga avesse lasciato tutti con l'amaro in bocca alla Gremlin sono convinti che questa conversione per PC di Lotus 3 possa ugualmente imporsi sul mercato. Le premesse certo non mancano, vedremo il Luglio, quando il gioco dovrebbe essere disponibile.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

20
ANNO 3
NUMERO 20
GIUGNO 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

SOLO MANIA

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

L'ATTACCO DEI CARTONI ANIMATI ALLA NINTENDO
TINY TOONS E TOM & JERRY
SU SNES, NES E GAME BOY

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

UN PUNTO A FAVORE DEL MEGADRIVE
SPOT

ATARI
LYNX
7800

MEGA DRIVE, SNES E LYNX AL CALDO COL
GOLF

MEGA DRIVE
GLI X-MEN
CONTRO MAGNETO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

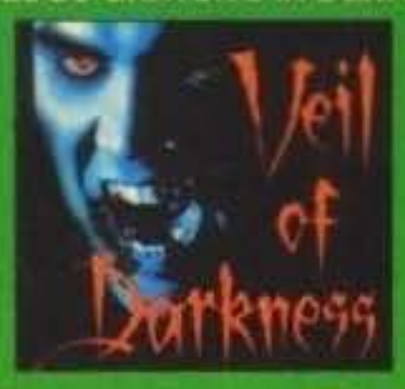
QUEEN COMPUTER *Software & games*

NUOVA SEDE IN VIA CASTELGOMBERTO 153 - TORINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II *		99.900
ACES OF THE PACIFIC	89.900	
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC. *	59.900	
ADDAMS FAMILY		39.900
AIR SUPPORT		69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3 *		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMAZON	119.900	
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!



TITOLO	IBM	AMIGA
INT. RUGBY CHALLENGE *	79.900	
ISLAND OF DR. BRAIN *	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA		49.900
JOHNN MADDEN FOOTBALL	69.900	69.900
KGB	69.900	79.900
KING'S QUEST VI *	119.900	
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *		TEL.
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LGEND OF KIRANDIA	69.900	69.900
LEGEND OF MYRA *	59.900	
LEGENDS OF VALOUR *	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900

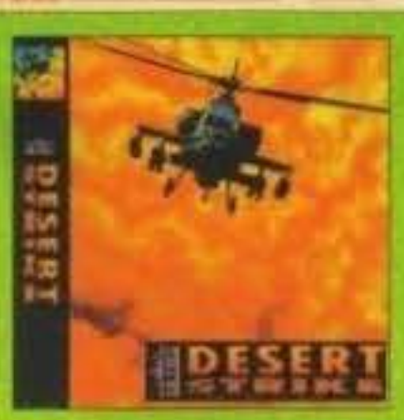
TITOLO	IBM	AMIGA
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH		89.900
SIM FARM *	TEL.	
SIM LIFE	99.900	
SLEEPWALKER *	49.900	49.900
SMASH		49.900
SOCCER KID *		TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HULK *	TEL.	TEL.
SPACE QUEST IV (TA)	99.900	
SPACE QUEST V *	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPACEWARD HO! *	129.900	
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	
SPECIAL FORCES	89.900	
SPELLJAMMER	99.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STARLISH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	89.900	89.900
STREET FIGHTER 2 *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	119.900	
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND *	129.900	
SUB *	TEL.	
SUPER CAULDRON	49.900	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO *		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEGEL'S MERCENARIES *	TEL.	
TERMINATOR 2029 *	TEL.	
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	99.900	
THE DARK HALF *	89.900	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2	69.900	59.900
THE SUMMONING	89.900	
THE WALKER *		TEL.
TORNADO *	TEL.	
TRACON II *	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS		49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD II *	109.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE *	129.900	
ULTIMA VII	89.900	
UNIVERSAL MONSTERS *		39.900
V FOR VICTORY II	109.900	
V FOR VICTORY	109.900	
VALHALLA *	TEL.	
VEIL OF DARKNESS	119.900	
WACKY FUNSTERS *	TEL.	
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	69.900	
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	
WING COMMANDER II	89.900	
WIZKID		39.900
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
W. W. F. II	49.900	49.900
XENOBOTS *	79.900	
X - WING *	119.900	
ZOOL	79.900	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
CREDPORS *	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON *		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS *	99.900	
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DE LUXE PAINT IV		189.000
DESERT STRIKE *		69.900
DOGFIGHT *	139.900	
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG		49.900
DRAGON'S LAYR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE II *	89.900	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
EDOOLIEST II *	TEL.	
EL FISH *	89.900	
ELVIRA 2	89.900	79.900
EMPIRE DE LUXE *	129.900	
ENSEMBLE 1.2 *	159.000	
ERIC THE UNREADY *	99.900	
ESPANA THE GAMES 92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *		79.900
EXTABY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL.
F1 CHALLENGE *	TEL.	
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F19 STEALTH FIGHTER *	49.900	49.900
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FALCON 3.0	109.900	
FIRE FORCE		49.900
FIRE & ICE		49.900

AMOS 3 D		79.000
AMOS COMPILER		69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000
AMOS PROFESSIONAL		149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3		99.000
EASY AMOS		59.900
AN AMERICAN TAIL *	69.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	
ARABIAN NIGHTS *		TEL.
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ATAC	99.900	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	149.000	
AV 8B HARRIER ASSAULT *	99.900	89.900
A - TRAIN	99.900	99.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III *		TEL.
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET *		89.900
BART VS. THE WORLD *		TEL.
BATMAN IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000 *	89.900	
BIO KID *		TEL.
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BILL'S TOMATO GAME		59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLADE OF DESTINY *	TEL.	TEL.
BODY BLOWS *		69.900
B. A. T. 2 *	TEL.	
CAESAR *	TEL.	
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR & DRIVER	89.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES II	89.900	
CASTLES	69.900	69.900
CATCH' EM	49.900	
CATTIVIK		49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	59.900	
CHAOS ENGINE *		59.900
CHUCK ROCK II *		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL *	119.900	
COMBACT AIR PATROL *		TEL.
COOL CROC TWINS	49.900	
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	
CRAZY CARS 3	69.900	
CREATURES *		59.900

LEMMINGS II	89.900	69.900
LINE IN THE SAND *	99.900	
LION HEART *		59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL		49.900
LORD OF THE RINGS II	99.900	
LORDS OF TIME		49.900
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON *	39.900	39.900
MANTIS	129.900	
MARIO IS MISSING	99.900	
MARIO ON TYPING	79.900	
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
METAMORPHOSIS *		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY *	89.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
NATHAN NEVER - ARCADE GAME		59.900
NFL	69.900	
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *		89.900
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE *		89.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS	59.900	
PACIFIC ISLANDS II	79.900	
PACIFIC WARS *	119.900	
PANGO		49.900
PC AUTO *	169.000	
PC COSMOS *	169.000	
PC UOMO *	169.000	
PFS WINDOW WORKS *	199.000	
PIRATES *	39.900	39.900
POOL		69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWER MONGER	89.900	69.900
PREHISTORIK II *	69.900	TEL.
PRIME MOVER *		TEL.
PUTT PUTT	89.900	
QUEST FOR GLORY 3	99.900	
RAGNAROK	TEL.	
RAMPART	69.900	
REACH FOR THE SKIES *	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	
RED ZONE		69.900
REX NEBULAR	119.900	
RINGWORLD *	TEL.	
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2 *	TEL.	TEL.
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW OF THE COMET *	129.900	
SHADOW PRESIDENT *	TEL.	
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SHUTTLE	99.900	
SIEGE	89.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
FLASHBACK *	TEL.	89.900
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL *	109.900	
GLOBAL EFFECT	69.900	69.900
GOAL KICK OFF 93 *		69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT. *	69.900	
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLE *	59.900	
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
GUNSHIP 2000 *	89.900	89.900
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUM JET *	109.900	
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL.	
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900



OFFERTA KARAOKE

KIT KARAOKE AMIGA *199.900
KIT KARAOKE VHS *199.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP, CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L. .....
GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

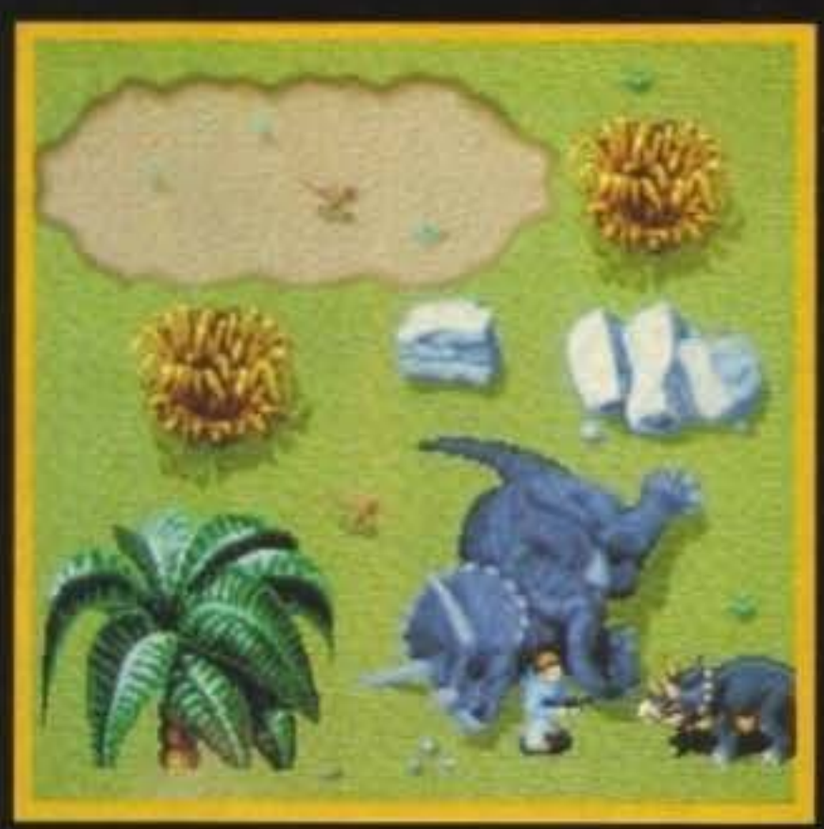
IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUT

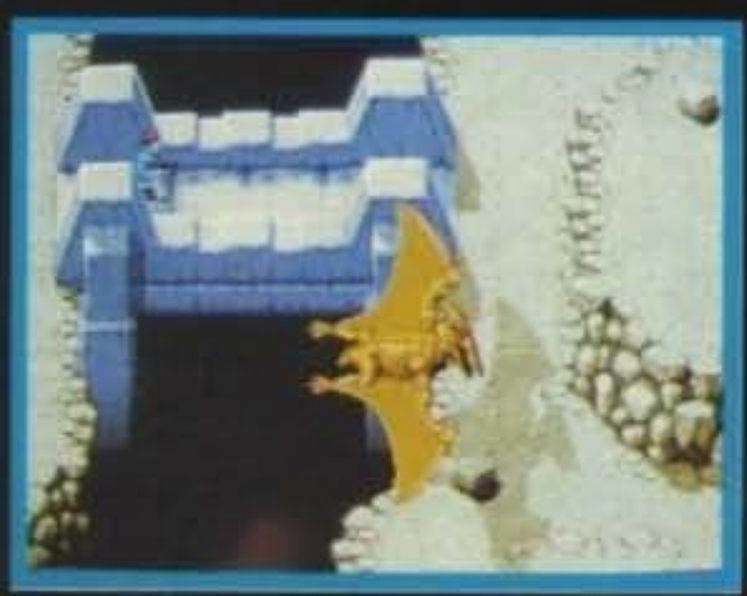
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pronosticato da tutti come il film dell'anno Jurassic Park aprirà ufficialmente i suoi cancelli cinematografici americani l'undici di Luglio, l'uscita ufficiale in Italia ancora non si conosce, rimanendo così in attesa di occuparcene in uno dei prossimi TGM Movie siamo invece già riusciti a visionare le prime, attese, immagini della versione PC attualmente in lavorazione negli uffici della Ocean...

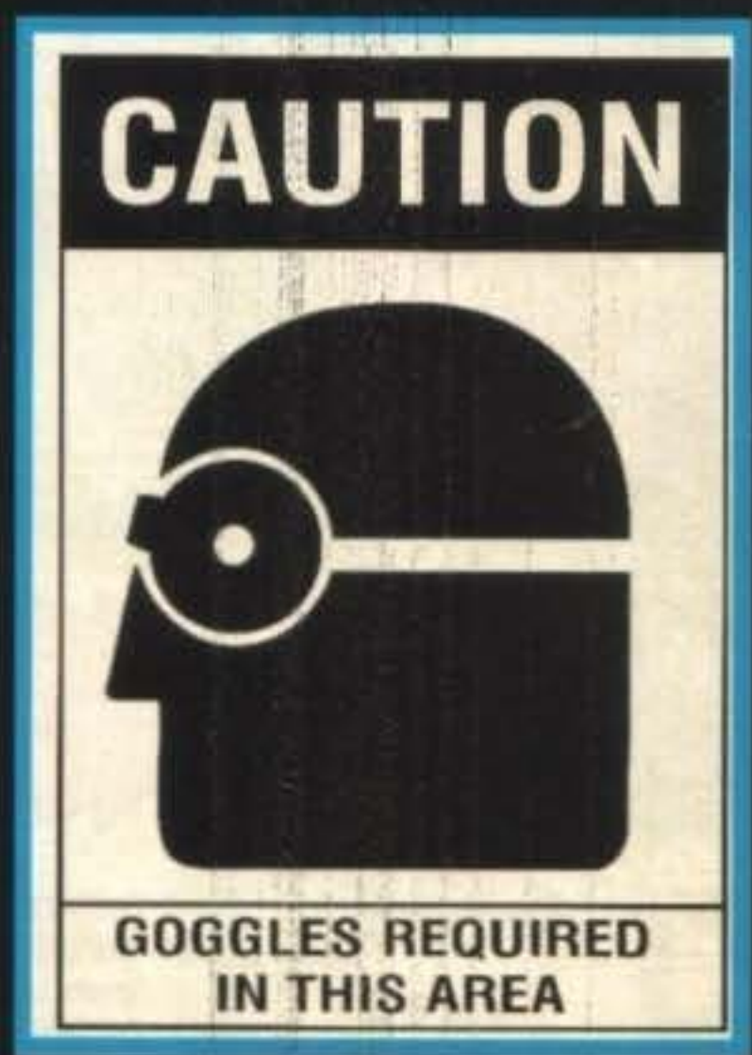
Michael Cricthon è un grande, su questo non ci sono dubbi, e Jurassic Park sicuramente uno dei suoi romanzi meglio riusciti. Per chi avesse la voglia d'andare a sfogliarsi alcuni vecchi numeri di TGM potreste trovare, nelle pagine della Posta se non sbaglio, più di un riferimento o commento comunque entusiastico espresso dal sottoscritto e da Marco riguardante quello che riteniamo essere uno dei più bei libri di fantascienza più affascinanti che ci sia mai capitato di leggere. A quanto pare non siamo stati i soli a pensarla così, cosa del resto prevedibile, data la caratura dell'autore e l'enorme volume di vendite raggiunto in tutto il mondo, ma quel che più conta è che anche un geniale regista, punto di riferimento della più spettacolare cinematografia moderna, sembra essersi non poco appassionato alla vicenda narrata del libro, tanto da volerne a tutti i costi realizzare una degna conversione in pellicola... Stiamo naturalmente parlando di Steven Spielberg e della sua più recente creazione che ci attende da qui a pochi mesi nelle migliori sale del pianeta. Come già detto le informazioni relative non sono ancora troppe, di sicuro si tratterà dell'ennesimo superkolossal dal bugdet plurimiliardario con effetti speciali che renderanno quelli di Terminator II a dir poco obsoleti; ad occuparsene è infatti la come sempre ineguagliabile e pluridecorata industria Light & Magic, sotto la magica mano di quello stesso Stan Winston già accreditato con l'Oscar per quanto visto in Aliens e T2.





Detto questo, qualora qualche d'uno di voi ancora fosse avvolto dalla più completa oscurità di quanto si nasconda veramente dietro alle improbe fauci del possente Tyrannosaurus Rex scheletrito che fa da logo e copertina a Jurassic Park, ve ne riassumo brevemente la trama.

Il tutto nasce nasce da un'intrigante idea di tale John Hammond, eccentrico miliardario americano, intenzionato a costruire sulla superficie di una tranquilla isoletta tropicale un parco giochi decisamente fuori dal comune, un parco giochi nel quale le vere e uniche attrazioni sono unicamente costituite da dinosauri. Sì, avete capito bene, proprio dinosauri, ma non pensate a fantocci meccanici o cose simili, perché stiamo parlando di veri dinosauri in carne e ossa, rigenerati e riprodotti geneticamente da alcune cellule fossili ritrovate in giro per il mondo. Arrivati ormai in prossimità dell'apertura al pubblico dell'isola, con tutte le varie infrastrutture praticamente ultimate, viene frettolosamente convocato sul posto un'eterogeneo drappello di scienziati e studiosi, cui viene richiesta una consulen-



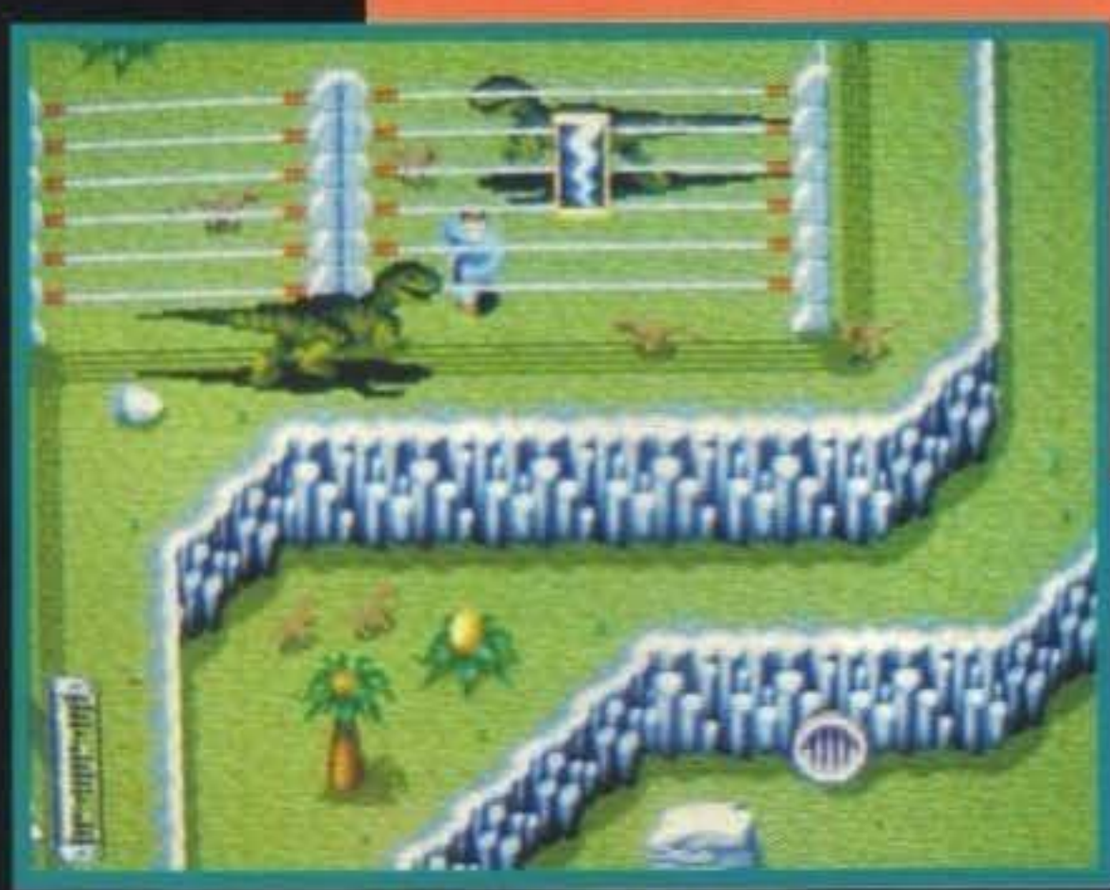
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

umano, che la natura stia lentamente riprendendo il sopravvento...
Qui naturalmente mi fermo per non svelarvi oltre e torno alla mia trattazione originaria. E se le notizie sul film non sono troppe, lo stesso non si può dire del gioco... sono ancora meno!
Jurassic Park è una delle più "potenti" licenze che la Ocean abbia mai avuto fra le mani, ed è quindi evidente che l'obiettivo sia quello di confezionare un prodotto finito altamente ambizioso. Non a caso è stato già reso noto che si tratterà del primo titolo Ocean destinato a vedere la luce anche su CD-Rom, per la conversione con maggiore "feed-back" fra film e gioco finora mai realizzata (in termine di stretta collaborazione fra i due team di sviluppo. Il tutto grazie a un illimitato accesso da parte dei programmatori all'intera sceneggiatura, degli effetti speciali, immagini, riprese... Pare che perfino Spielberg abbia espresso alcune sue opinioni riguardanti il gioco). Per il momento questo è purtroppo tutto, vi lascio alle immagini e vi rimando a una nuova preview aggiornata all'interno di uno dei prossimi numeri. La data di uscita è infatti prevista per la fine di Settembre nei due formati Amiga e PC, ma l'attendibilità di simile scadenza è tutt'ora da verificarsi...

Max Rex

za specialistica sull'efficienza e sicurezza del parco stesso. Come avrete probabilmente già presagito voi stessi, da questo punto in poi le cose cominciano a non andare più nel verso giusto, il comportamento dei dinosuari diviene sempre più imprevedibile, alcuni incidenti non trovano spiegazione logica e, soprattutto, alcune morti misteriose cominciano a far pensare che, forse, qualche "aspetto" possa essere effettivamente sfuggito al controllo



QUANDO DAL LIBRO SI PASSA AL FILM...

... SI FA QUASI SEMPRE UN GRAN CASINO. NON FRAINTENDETEMI: NON STO DICENDO CHE I FILM "TRATTI DA" SONO SEMPRE E COMUNQUE PORCATE, STO SOLO DICENDO CHE COMUNQUE NELLA TRANSIZIONE SI PERDE QUALCOSA E/O VENGONO MODIFICATI PARTICOLARI DELLA VICENDA PIÙ O MENO IMPORTANTI. CHI HA LETTO E POI VISTO IL SILENZIO DEGLI INNOCENTI, COME ABBIAMO FATTO MAX ED IO AD ESEMPIO, SA CHE COSA STO DICENDO: BELLO IL FILM VISTO DA SOLO, MEDIOCRE INVECE DOPO IL LIBRO (CHE TRA L'ALTRO È INCREDIBILE). GIÀ LEGGENDO IL PRESS PACK DELLA OCEAN SI CAPISCE CHE QUALCUNO HA DECISO DI "MIGLIORARE" IL CAPOLAVORO DI CRICHTON: PER ESEMPIO, IL PALEONTOLOGO GRANT SI VUOLE SPOSARE CON LA PALEOBOTANICA SATTLER E NON AMA I BAMBINI (ORIGINALMENTE LA SATTLER ERA GIÀ FIDANZATA CON UN ALTRO E IN PROCINTO DI MARITARSI, INOLTRE GRANT VA PAZZO PER I BAMBINI - VISTO CHE SONO TUTTI PATITI DI DINOSAURI), LEX INVECE DA BAMBINA IMBRANATA E SCASSABALLE È DIVENTATA UN GENIO DEI COMPUTER (MEGLIO PER LEI, VISTO CHE SI RITROVERANNO ALLE PRESE CON UN CRAY). BELLO, EH? E CHE NE DITE DELLA SCELTA DI GOLDBLUM (LA MOSCA, TUTTO IN UNA NOTTE, LE RAGAZZE DELLA TERRA SONO FACILI) PER IMPERSONARE IL MATEMATICO MALCOLM? BAH... INTANTO CHE CI SONO, BECCATEVI QUESTA: IL PROSSIMO FILM DI CAMERON (TERMINATOR 2, ALIENS) SARÀ DEDICATO A... SPIDERMAN!
MA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVVENTURIERI AVVENTURATEVI...

Siete stanchi delle solite avventure commerciali e ripetitive della Sierra, avete già abbondantemente risolto il duo Monkey Island della Lucasfilm e non state più nella pelle per vedere un'altra magnifica avventura? La neonata Adventure Soft ha la cura! Simon the Sorcerer!

Eggià, eggià. Il panorama delle avventure grafiche vede appunto pochi colossi che battagliano tra di loro, la Sierra e la Lucasfilm, appunto, oltre a qualche outsider, come la Westwood, che riesce pure a uscire con prodotti di tutto rispetto (Legend of Kyrandia è un esempio classico). E tutti noi sappiamo benissimo una cosa: gli adventure della Sierra sono quasi sempre la solita minestra riscaldata, anche se sono sempre piuttosto avvincenti, mentre la Lucasfilm, col solo Guybrush Threepwood (il giovane pirata che tanto ha fatto storia in Monkey 1 e 2) ha creato quello che per molti è già un mito.

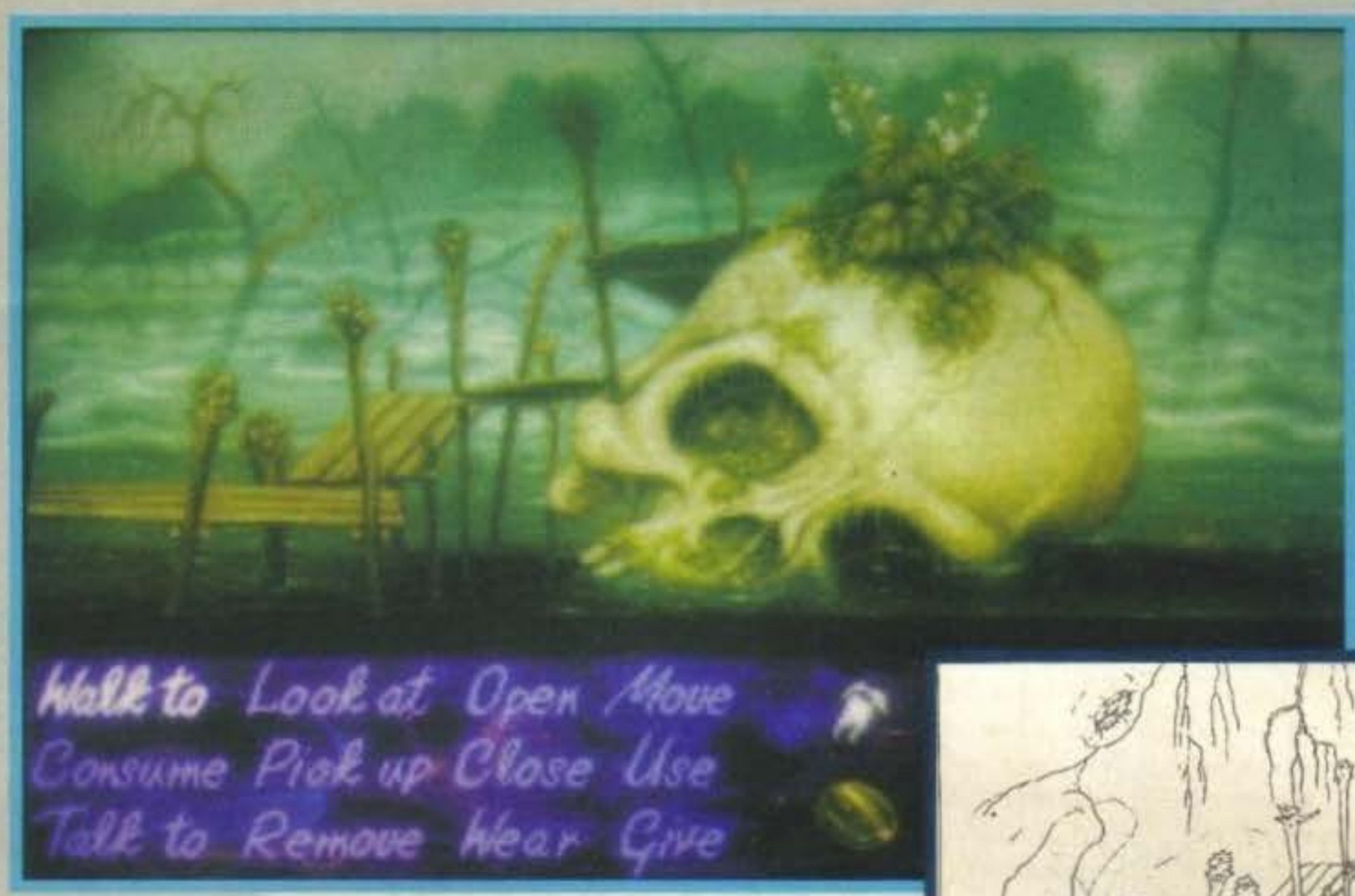
Niente da aggiungere dunque. Tanto di cappello alla Lucasfilm che è riuscita a coinvogliare in due soli titoli una dose stupefacente di humour e situazioni grottesche. E intanto che tutti aspettano (e sperano, ndMax) la versione spaziale di Monkey (il prossimo Monkey 3), ecco che la Adventure Soft, la compagine di programmatori nascosta dietro alla Horrorsoft (Elvira 1 e 2 più Waxworks non vi dicono niente?) salta fuori con questo Simon the Sorcerer con il quale intende "sabotare" lo strapotere Lucasfilm.

La cosa, in effetti, può sembrare un tantino ambiziosa, ma noi abbiamo sondato ben bene il terreno e possiamo dirvi che ci sono concrete speranze di successo. Il perché lo capirete nelle prossime righe. Intanto sarà meglio introdurvi con calma nel gioco, cominciando dalla trama.

Il nostro/vostro Simon sarebbe in pratica un bambinotto di quattordici anni (se qualche ragazzo di 14 anni si sente offeso a sentire definito "bambinotto" un coetaneo, si faccia spiegare da qualcuno cos'è la licenza poetica) che ha la sventura (o la fortuna, a seconda dei punti di vista) di avere per zio uno dei più grandi maghi di tutta la terra. In fondo il titolo di Master of Magic non lo danno mica al primo che passa; e infatti il tizio, che si chiamava assai modestamente Marvelo, aveva deciso di deliziare il figlioletto in occasione del suo quattordicesimo compleanno con le sue arti magiche. E che credete che abbia fatto? Fuochi artifi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ciali? Globi di fuoco? Effetti speciali? Allucinazioni di massa? Macché: solo le solite boiate che sa fare anche il mago sotto casa vostra: tirare fuori il coniglio dal cilindro, il piccione dalle maniche, ecc.
Bah. Resta il fatto che il bambino fu assai impressionato e si mise in testa di diventare bravo come lo zio. I giorni seguenti, infatti, si mise a provare e riprovare i trucchi visti, direi proprio con scarsi successi. E la storia avrebbe anche potuto finire qui se un giorno Simon non avesse trovato un povero cane abbandonato e non avesse deciso di adottarlo. Il caso volle che questo cane, poi chiamato Blotch, recasse in bocca un libro pieno di scritte indecifrabili che Simon prontamente relegò in soffitta. Parecchi giorni dopo il cane, ormai di casa nell'abitazione di Simon, decise di andare a dare un occhiata di sopra e ovviamente ritrovò il libro. Il ragazzino, intervenuto a causa dell'improvviso latrare del botolo, gli strappò il libro di bocca e poi lo gettò da un'altra parte della camera. Non l'avesse mai fatto! Il libro, evidentemente magico, attivò un portale di teletrasferimento in cui il cane si tuffò subito, spinto da incredibile curiosità.
E scomparve. Non lasciando altra scelta al suo padrone che non quella di seguirlo! E sapete dov'è finito? In un mondo magico pieno di creature ostili che furoreggerebbero in un racconto fantasy (orchi, troll, goblin, draghi, ecc.), ma che a Simon non vanno mica troppo a genio, ragion per cui avrà presto bisogno del vostro aiuto.
Trama a parte, come potrete ben vedere dalle foto, l'interfaccia è tutt'altro che vagamente ispirata a quella della Lucasfilm. Anzi, ci somiglia moltissimo! Con alcune migliorie: i "bottoni" per i verbi in basso a sinistra sono illuminati o meno a seconda della loro possibile utilità nella schermata corrente. L'inventario, invece, è più simile a quello di Legend of Kyrandia, visto che gli oggetti sono disegnati invece che descritti.
Ma il pezzo forte del gioco sarà, indubbiamente, l'umorismo (se no non ha senso cercare confronti con la Lucasfilm). Già dalla trama dovreste aver capito che gli spunti divertenti non dovrebbero mancare, ma ora sono io a ribadirlo, insieme coi programmatori: non ci sarà schermata senza i suoi bravi sprazzi di humour. Una cosa inoltre vorrei precisarla: aspettatevi in gran parte demenzialità pura! Dimenticatevi l'umorismo "comune" per tutti i palati che tanto ha furoreggiato fino adesso. Con ogni probabilità diversi episodi in Simon saranno talmente spinti dal punto di vista della demenzialità che alcuni lo ameranno o lo odieranno senza vie di mezzo (e quasi tutti noi in redazione amiamo la demenzialità!)!
Fatta questa precisazione, partiamo comunque dal presupposto che sia un gioco "per tutti" e passiamo al materiale visionato. Al momento abbiamo potuto goderci una discreta dose di schermate del gioco, circa trenta, (il gioco completo ne prevederà 107, anche se diverse si somiglieranno perché solo 30 sono dedicate a un'enorme foresta) ed erano tutte di fattura più che buona come scenari, mentre i vari personaggi, soprattutto perché statici, facevano un effetto appena discreto.
In aggiunta c'erano anche alcuni bozzetti di schermate piuttosto interessanti, soprattutto perché spiegavano piuttosto bene il metodo usato dai programmatori per preparare la grafica (ci ritorniamo in seguito, non preoccupatevi). In generale l'impressione iniziale è: davvero buono. Ma una cosa vorrei proprio dirla: come impatto grafico Legend of Kyrandia non lo batte nessuno (alè, ale, ah!).
Cosa potremmo dirvi ancora? Beh, una cosa importantissima: quando esce il gioco! Beh, effettivamente le notizie sono alquanto discordanti: c'è chi dice luglio, chi settembre, ma in questi casi si fanno sempre i calcoli per eccesso. Nel nostro caso: per settembre ci sarà di sicuro. Le versioni in lavorazione sono ben tre: PC (tutto il lavoro finora disponibile è infatti rivolto a questa macchina), Amiga e Amiga 1200 special version.
Il resto è facile da immaginare (e infatti non c'è niente da immaginare: è tutto scritto bello chiaro qui davanti a me!): grafica a 256 colori per la prima e l'ultima versione e adattamento a 32 colori per l'Amiga standard, anche se ci assicurano che la diminuzione dei colori non peggiorerà più di tanto l'impatto grafico. Per gli Amiga dotati di almeno 1 mega e mezzo di memoria RAM, inoltre sarà possibile l'installazione su hard disk.
E ora... girate pure pagina e preparatevi a leggere una valanga di curiosità sul futuro Simon the Sorcerer e, soprattutto, sull'ambizioso team inglese.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Stregando la Lucasfilm

Adunque, come già detto la Adventure Soft ha lanciato un guanto di sfida grosso come un grattacielo alla LucasArts: non solo ha prodotto un'avventura grafica grande e apparentemente ottima, ma ha pure ricopiato l'interfaccia utente quasi a carta carbone.

Non occorre aver mangiato qualche camion di pesce per rammentare le avventure Lucasfilm e stendere un parallelo con lo stile dei comandi. La domanda, tragica e gelatinosa, è: fin dove si spinge la crisi d'identità? La risposta è meno facile di quanto si pensi. La prima impressione comparativa è stato lo stile molto personale della grafica. Se rammentate, nei giochi Lucasfilm si ha la tendenza al figurativo-fun-

zionale: tutto ciò che si vede è legato al gioco, ed è stato disegnato direttamente in formato elettronico. Questo nuovo prodotto ha invece un metodo grafico

tutto suo: l'aggiunta di elementi apparentemente assurdi nel contesto generale, che però è spiegata e giustificata dal tipo di umorismo (demenziale). Le immagini, inoltre, hanno qualcosa di particolare riguardo alla loro realizzazione: ossia, non sono state realizzate prima in via elettronica. La Adventure Soft usa cinque artisti, tre dei quali non hanno mai toccato un calcolatore elettronico in vita loro. Così agendo si ottengono numerosi disegni su carta, che si trasformano via scanner in immagini elettroniche. Ovviamente non farebbero così se non ci fossero vantaggi. Il primo è la chiarezza: potrà sembrare strano, ma trattando i disegni in questo modo si ottengono risultati migliori che non disegnandoli direttamente su video. Un altro vantaggio è che la riduzione dei colori è molto più semplice: considerate che per il PC è praticamente obbligata la grafica a 256 colori, mentre per Amiga se ne usano 32. Convertire centinaia di immagini è un lavoro costoso, e questo processo lo snellisce, a differenza del ritocco a mano di ogni singolo fotogramma per la versione elettronica. Questo metodo, paradossalmente, consente pure di risparmiare memoria. Il terzo vantaggio, meno evidente, è che si possono assumere più artisti, perché non è più necessario che siano bravi con i pennelli E la tastiera, allargando di fatto il numero dei papabili.

E torniamo di nuovo alla tanto discussa interfaccia utente. Chi sentirà puzza di copiatura consideri questo: quali altri sistemi di comando esistono, attualmente? Soltanto tre. Il primo (se vogliamo) è il sistema vecchia maniera, dove era necessario scrivere per esteso tutte le istruzioni, richiedendo la conoscenza dell'inglese. Il secondo è il sistema Lucasfilm, fin troppo noto, e il terzo è il metodo di Heart of China, Rise Of The Dragon, e altri prodotti Dynamix. Assodato che il primo procedimento è in via d'estinzione (ed è meglio così), l'unico concorrente resta il metodo Dynamix, che usa solo il mouse e due tasti. Ha trovato la sua brava applicazione in titoli sostanziosi come "Legend of Kyrandia", ma tutta la sua pretesa semplicità si ritorce contro lo stesso giocatore, semplicemente perché non fornisce abbastanza indizi: è troppo stringato. Per questo motivo, alla Adventure-Soft hanno usato deliberatamente il sistema Lucasfilm: in cambio di qualche verbo in più, il giocatore ha pieno controllo su tutto ciò che si può fare.

E adesso, il gran finale: sentiremo dalla viva voce (via fax...) di Mike Woodroffe

tutta la loro storia e quella del gioco.

TGM: E allora, com'è cominciato tutto quanto?

MW: Quando vidi che nella mia Birmingham nessuno vendeva programmi. Si parla dei primi anni ottanta, quando c'erano ben poche macchine in giro: nessuno le voleva perché non c'erano, appunto, programmi in giro. Coii ebbi l'idea di importarli dall'America, aprendo un negozio tutto mio. Mi rivolsi nientemeno che a... Scott Adams!

TGM: Chi non lo conosce? Ha scritto praticamente tutte le avventure più famose sul 64, e non solo.

MW: Esatto: il gran guru della Adventure International fu il nostro primo contatto negli USA. Ma non è tutto: a lui si è aggiunto addirittura il maggiore "Wild" Bill Stealey, che, come ognun sa, è a capo della Microprose. Per giunta, i primi ordini alla Centresoft, distributrice US Gold, sono venuti proprio da me.

TGM: E come si è evoluta questa serie di accordi?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MW: Con un pacco di soldi nel cestino. Scherzo, naturalmente: la verità è che le importazioni dirette costavano una fortuna in termini di posta aerea, così mi sono accordato con Adams per la duplicazione diretta. Ho avuto la sua approvazione, e così nacque la Adventure Soft.

TGM: Parliamo un po' di titoli.

MW: Certo. Le prime avventure di Scott furono

vendutissime, nonostante fossero basate esclusivamente sul testo: mi riferisco a titoli come Voodoo Castle o Piratès Cove. Però Adams aveva ancora da giocare la briscola, vale a dire la serie Questprobe basata sui personaggi Marvel. Bè, si vendettero letteralmente come il pane, gratificando il nostro marchio con un trionfo enorme.

TGM: E qual era il motivo?

MW: Due, in effetti: la grafica a colori per ogni locazione, che si modificava addirittura spostando gli oggetti, oltre a un parser intelligente. Il successo addirittura esagerato di questo sistema lo estese anche ai vecchi titoli.

TGM: Benone. Proseguiamo con la storia.

MW: Non c'è nulla di particolare da aggiungere, se non che decisi dopo anni di successi di passare a titoli arcade come Gauntlet. La cosa più significativa è che in quell'epoca mi trovavo sul gobbo un intera dozzina di programmatori affamati e lamentosi, che mi tormentavano con sfilate di lavori eseguiti male. Qui ho deciso di fare piazza pulita di quella gente, e ho instaurato un nuovo corso per la Adventure Soft.

TGM: Siamo tutt'orecchi.

MW: Dunque, iniziai realizzando AGOS assieme ad Alan Bridgeman. Si tratta semplicemente di un sistema per creare avventure, non molto diverso, se vogliamo, dal SEUCK. Ma vorrei sottolineare una cosa: tutti i titoli creati con AGOS sono profondamente diversi, accomunati solo dall'essere avventure. Osservate un SEUCK, e vi accorgerete subito delle sue origini. Sono inconfondibili. Vi faccio notare, tra l'altro, che io non sono un programmatore, e che di quella gente non sappiamo che fare.

TGM: Notevole. La lista però è incompleta.

MW: Sì, continuo. La seconda cosa che feci fu creare l'etichetta Horrorsoft, quella che pubblicò Elvira, per capirci. Comparate Elvira con Simon, e poi riflettete sulle differenze, tenendo conto che sono usciti dallo stesso programma.

TGM: Siamo impressionati. E tu affermi di non essere un programmatore.

MW: No, cioè sì: affermo di non esserlo.

TGM: Ah. E parlaci un po' di AGOS, allora.

MW: Non aspettavo altro. Nel suo schema più semplice, è una raccolta di dati. La sua particolarità però è una gran potenza di combinazione, permettendo di combinare e incapsulare "cose" differenti con immensa facilità. Combinare locazioni con grafica e sonoro è diventata la cosa più semplice del mondo. Con AGOS si può scrivere qualunque tipo di gioco, non solo avventure: è un sistema ampiamente espandibile, e l'unica cosa necessaria è tutta la grafica e una chiara idea di che cosa si voglia ottenere.

TGM: C'è qualche speranza che questa meraviglia sia pubblicata?

MW: Proprio no, ma consolatevi con Simon.

TGM: E arriviamo a Simon, quindi. Che cosa lo ha ispirato?

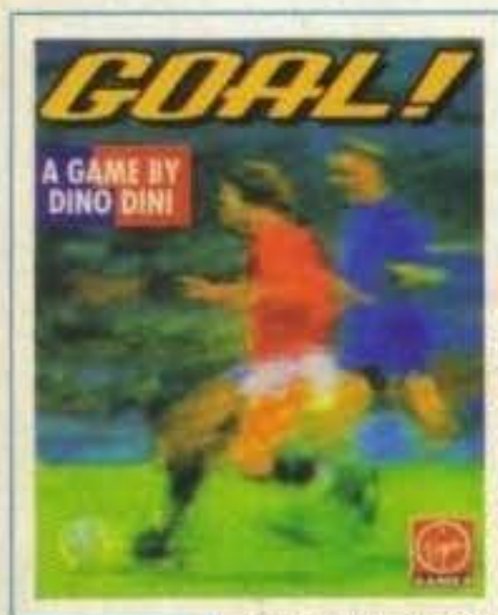
MW: Il fatto che i problemi delle avventure concorrenti, eccettuando Monkey Island 2, siano troppo banali. Il nostro obiettivo è creare un gioco che non richieda più di due ore per risolverlo sapendo tutta la soluzione. Naturalmente, trovarla è la parte difficile. I nostri enigmi non sono mai del tipo "becca l'oggetto e dallo al tipo", ma sono una specie di tessitura: interagiscono fra loro, come un tutto unico.

TGM: E questo è più o meno tutto per stavolta. Ringraziamo il gentilissimo Mike (voce di Mike fuori campo: Di nulla!) e vi lasciamo con la vostra angosciante attesa per il gioco. Resistete!

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

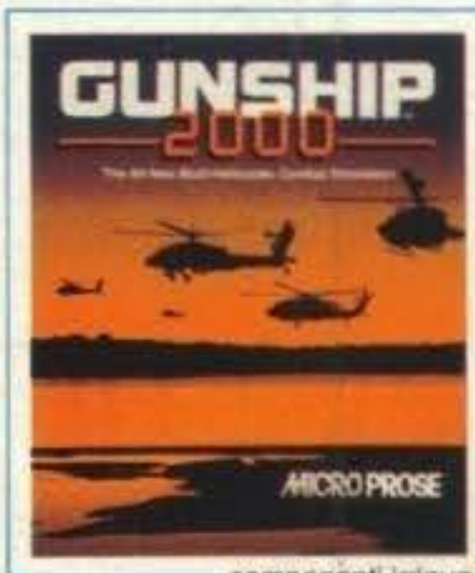
http://www.oldgamesitalia.net/



GOAL!

Dino Dini, il popolarissimo programmatore di "KICK OFF" e "KICK OFF II", ha realizzato l'attesissimo seguito! Oltre 80 squadre, 4 diversi terreni di gioco, un impareggiabile controllo di palla. Tutto ciò che ci si può aspettare da un gioco di calcio... e ancora di più!

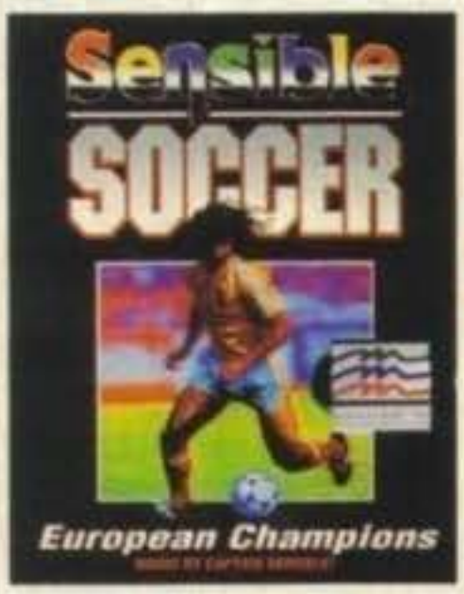
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



GUNSHIP 2000

Assolutamente un "MUST" per tutti gli appassionati di simulazione di volo! Missioni senza fine per 7 dei più avanzati mezzi in dotazione alfesercito americano. Il tutto all'insegna di due componenti irrinunciabili: realismo ed accuratezza.

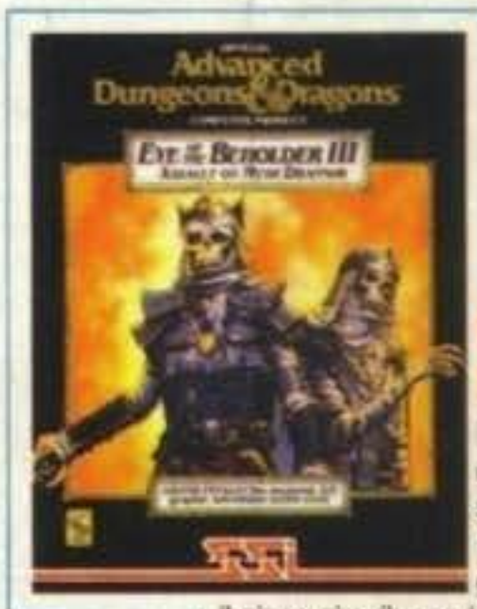
SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



SENSIBLE SOCCER

La parola d'ordine è: straordinaria giocabilità! Dopo il successo della versione Amiga ecco di nuovo insieme gli ingredienti perfetti : abilità, velocità e controllo, più l'insostituibile atmosfera di un vero incontro di calcio!

MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI



EYE OF THE BEHOLDER III

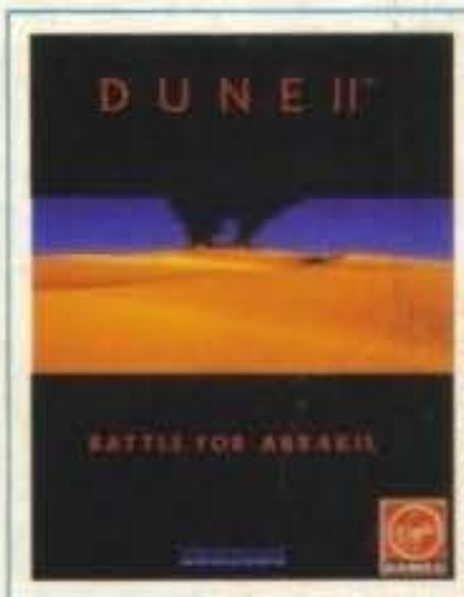
Il terzo episodio della serie che ha saputo appassionare schiere di giocatori in tutto il mondo! Infinitamente più grande dei suoi predecessori il gioco si sviluppa in una moltitudine di ambienti diversi, dove una serie di sfide con le creature più svariate attende tutti gli impavidi eroi che osano mettervi piede...

SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI

FLASHBACK

Michael, custode di un incredibile segreto, scampa di misura a due attentati. Catturato dai servizi segreti decide di optare per una disperata e quanto mai improbabile fuga. Un'avventura appassionante, una giocabilità dallo stile unico, un sonoro degno dei più grandi film di fantascienza...

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



DUNE II

Un altro capolavoro dai programmatori della serie "EYE OF THE BEHOLDER"! Questa volta la posta in gioco è il melange, una spezia che, se raffinata, ha il potere di cambiare la vita dell'uomo. E Arrakis, un desolato pianeta desertico, è l'unico luogo nell'universo in cui si può raccogliere questa preziosa merce di scambio, inequivocabile strumento di potere per colui che ne entra in possesso.

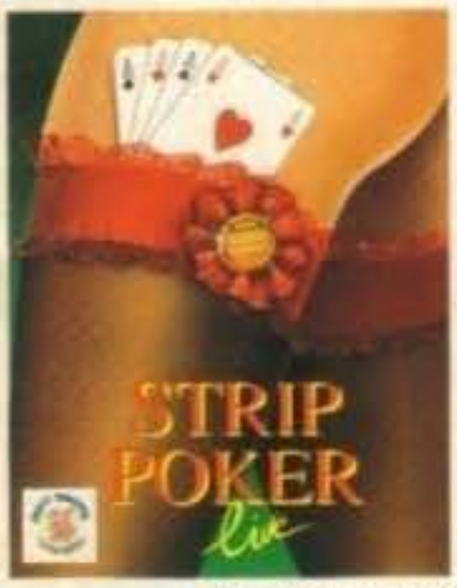
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DALLO SPORT ALL'AVVENTURA, DALLE SIMULAZIONI DI VOLO ALLA STRATEGIA...E ANCORA DI PIÙ!

RIVOLGITI AL PUNTO VENDITA PIÙ VICINO PERCHÉ LA TUA ESTATE È DECOLLATA ALL'INSEGNA DEL DIVERTIMENTO!

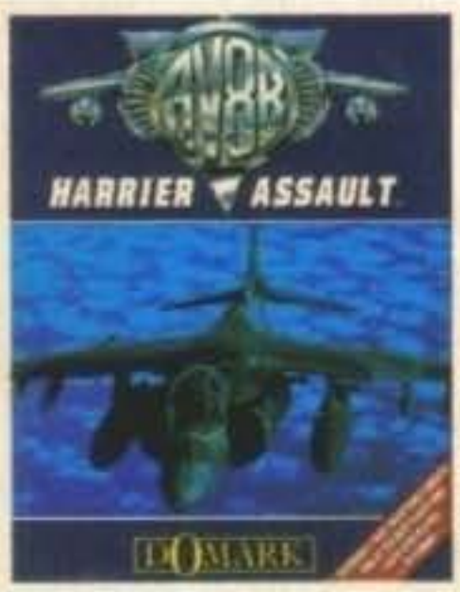


STRIP POKER LIVE

Una divertente versione del gioco del poker. Il giocatore ha la possibilità di spogliare i suoi avversari: 4 avvenenti ragazze e un attraente modello. E, cosa importante, non è assolutamente consentito barare!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb
CDTV

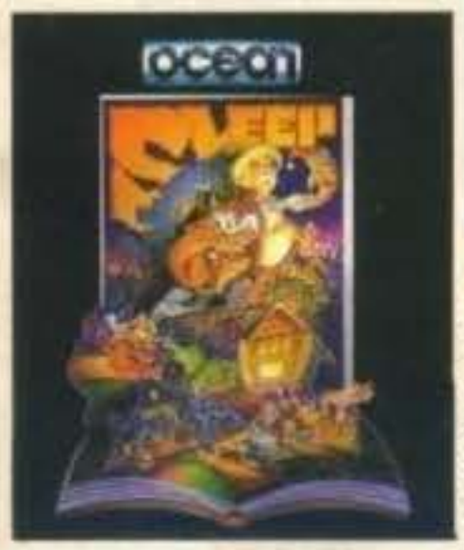


AV8B HARRIER ASSAULT

Lo scenario di gioco è quello indonesiano, dove una fazione estremista, a seguito di un colpo di stato, ha preso il controllo del Paese. Il giocatore è al comando di un'unità di militari americani, incaricati di prevenire nuovi disordini e di conseguire la conquista graduale dell'isola.

MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb



SLEEPWALKER

Due i protagonisti del gioco: Lee, un ragazzino sonnambulo combina disastri e Ralph, un fedele cagnolino che deve fare del suo meglio per tenere lontano il suo padrone dai guai e per rendere dolce il suo risveglio.

MANUALE IN ITALIANO

CBM 64

ABRUZZO • **COMPUTER MARKET** – VIA TRIESTE 79/81 - PESCARA (085-4216007) **CAMPANIA** • **TOP VIDEO** – VIA S. ANNA DEI LOMBARDI 12 - NAPOLI (081-55111115) • **COMPUTER SERVICE** – VIA L. DA VINCI 81 - SCAFATI (SA) (081-8634282) • **LA CAMERA OSCURA** – VIA P. CASTELLINO 22 - NAPOLI (081-5795889) • **CAPRI GRAPHIC** – VIA LISTRIERI 17 CAPRI (NA) (081-8375212) • **ODORINO** – LARGO LALA 22/A - NAPOLI (081-614446) • **BUSINESS COMPUTER** – C.SO DANTE 43 - BENEVENTO (0824-21465) • **GIOCATTOLI LANZETTA** – VIA CARDUCCI 45 - AVELLINO (0825-30755) • **INFORMATICA ESSE** – VIA LIBERTÀ - 258/B PORTICI (NA) (081-7766465) • **ELECTRONIC SYSTEMS** – VIA A. DE GASPERI 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) (081-8712504) • **DATA OFFICE** – VIA ROMA 5/7 - S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) (081-5746260) **EMILIA ROMAGNA** • **COMPUTER LINE** – VIA S. ROCCO 10/C - VIA J. F. KENNEDY 15/T - REGGIO EMILIA (0522-432679) • **GRANDE EMPORIO STERLINO** – VIA MURRI 73/D - VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA (051-6236650) • **ZETA INFORMATICA** – VIA E. LEPIDO 6 - PARMA (0521-494358) • **ZANICHELLI** – VIA SAFFI 78/B - PARMA (0521-239845) • **MORINI & FEDERICI** – VIA MARCONI 28 - BOLOGNA (051-520305) • **A.T.E.** – BORGO PARENTE 14 A/B - PARMA (0521-234030) • **MICROINFORMATICA** – PIAZZA MARTIRI PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - SASSUOLO (MO) (0536-802955) • **HIGH PRESTIGE** – VIA CARDUCCI 4 - PIACENZA (0523-335331) • **DELTA COMPUTER** – VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - PIACENZA (0523-753318) • **ZUCCHERELLI** – VIA CAVOUR 74 - RAVENNA (0544-31295) • **ORSA MAGGIORE** – PIAZZA MATTEOTTI 20 - MODENA (059-211200) • **SUPER BIT** – VIA BOLOGNESI 37 - FORLÌ (0543-32229) • **COMPUTER VIDEO CENTER** – VIA CAMPO DI MARTE 122 - FORLÌ (0543-66388) • **BUSINESS POINT** – VIA C. MAIER 85 - FERRARA (0532-765462) • **SOFT GALLERY** – VIA MORTARA 60/B - FERRARA (0532-49772) **FRIULI VENEZIA-GIULIA** • **VIDEOLANDGAMES** – VIA RISMONDO 4 - TRIESTE (040-369993) • **SME** – VIA UDINE 28 - ZOPPOLA (PN) (0434-97316) • **COMPUTER SHOP** – VIA PAOLO RETI 6 - TRIESTE (040-631330) **LAZIO** • **PERGIOCO** – VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 - ROMA (06-3720129) • **COMPUSHOP** – VIA NOMENTANA 265 - ROMA (06-4402243) • **GEMAR** – VIA DI PORTA CAVALLEGGERI 65/67 - ROMA (06-634300) • **COMPUTEL** – VIA E. ROLLI 33 - ROMA (06-5816673) • **GIORNI GIOCATTOLI** – VIA MARCANTONIO COLONNA 34 - ROMA (06-3216929) • **GIGLIO LUIGI** – VIA VITRUVIO 282 - FORMIA (LT) (0771-771511) • **ELETTRONICA M. F.** – VIALE NOBILIORE 16 - ROMA - (06-7100502) • **M. ELECTRONIC** – VIA T. NUVOLARI - ROMA (06-51955751) • **CASA MIA GAIA** – LARGO BOCCEA 12 - ROMA (06-6621548) • **ODIS** – P.ZZA P.TE LUNGO 3 - S. MARIA AUSILIATRICE 23 - ROMA (06-7016436) • **CAMPA ADOLFO** – VIA PRENESTINA 486 - ROMA (06-21802967) • **ARICÒ GIOVANNI** – VIA MAGNA GRECIA - ROMA (06-776829) • **COMPUTER SCHOOL 2000** – VIA MURA DEI FRANCESI 99 - CIAMPINO (RM) (06-7962254) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** – VIA CASE NUOVE 3 - CIVITAVECCHIA (RM) (0766-35352) • **VIDEO TAPE CENTER** – VIA TRIPOLITANA 191 - ROMA (06-86208176) • **KEY BIT** – VIA CIALDINI 8/10 - LATINA (0773-489551) • **R.C.E.** – PIAZZA DEI GERANI 40 - ROMA (06-282949) • **D & D** – P.ZZA DEL RISORGIMENTO 59 - ROMA (06-3220972) • **BUFFETTI COMPUTER SHOP** – P.ZZA DEI CADUTI 12 - VITERBO (0761-345338) • **MASTROGIROLAMO** – V.LE OBERDAN 84 - VELLETRI (RM) (06-9628561) • **COMPUTER SHOP C/O MERCATONE ZETA** – VIA DELLE SCIENZE - S. RUFINA CITTÀ DUCALE (RI) (0746-607040) • **DISCOTECA FRATTINA** – VIA FRATTINA 50/51 ROMA (06-6791493) • **COMPUTER SHOP** – VIA KENNEDY 100 - MONTEROTONDO (RM) (06-9068540) • **METRO IMPORT** – VIA DONATELLO 37/B - ROMA (06-3227600) **LIGURIA** • **PLAY TIME** – VIA GRAMSCI 3/5/7R - VIA SESTRI 50/R - VIA DELLE CASACCIE 14/16/18 - GENOVA (010-5704142) • **PAGLIALUNGA** – VICO LICETI 6 - RAPALLO (GE) (0185-273289) • **ABM COMPUTERS** – P.ZZA DE FERRARI 2 - GENOVA (010-294636) • **CENTRO HI-FI VIDEO** – VIA DELLA REPUBBLICA 38 - SANREMO (IM) (0184-506500) • **CELESIA** – VIA GARIBALDI 144 - LOANO (SV) (019-668241) • **MASSA AGOSTINO** – VIA CAMOZZINI 17/18R - VOLTRI (GE) (010-630781) • **ATHENA INFORMATICA** – VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - SAVONA (019-808557) **LOMBARDIA** • **PERGIOCO** – VIA S. PROSPERO 1 - MILANO (02-86463414) • **BIT 84** – VIA ITALIA 4 - MONZA (MI) (039-320813) • **INFOCAM** – VIA PROVINCIALE 38 - GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) (0364-89379) • **FLOPPY** – VIA MORAZZONE 21 - VARESE (0332-230006) • **PRISMA** – VIA BUOSO DA DOVARA 8 - CREMONA (0372-436900) • **PENATI** – VIA SIMONE 49/D - CORBETTA (MI) (02-9779401) – VIA TICINO 1 - ABBIATEGRASSO (MI) (02-94966974) • **JOYSTICK FUN** – VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO (02-48952821) • **PROXIMA** – STRADA PADANA 292 (INT. CITTÀ MERCATO) - VIMODRONE (MI) (02-27400069) • **COMPUTER** – GALLERIA FERRI 7 - MANTOVA (0376-325616) • **MEGABYTE 4** – VIA P.F. CALVI 95 - MANTOVA (0376-220729) • **BRAHA ALBERTO** – VIA P. CAPPONI 5 - MILANO (02-437468) • **SUPERGAMES** – VIA VITRUVIO 37 - MILANO (02-29520180) • **FUMAGALLI** – VIA CAIROLI 48 - LECCO (CO) (0341-363341) • **IL COMPUTER** – VIA INDIPENDENZA 90 - COMO (031-240959) • **B & B COMPUTER** – VIA CADOLINI 6 - GALLARATE (VA) (0331-771164) • **MASTER PIX** – VIA S. MICHELE 3 - BUSTO ARSIZIO (VA) (0331-620430) • **COMPUTERLAND** – VIA TRIESTE 6 - CASSANO MAGNAGO (VA) (0331-204074) • **VIGASIO** – CORSO ZANARDELLI 3/7 - BRESCIA (030-295858) • **MESSAGGERIE MUSICALI** – CORSO V. EMANUELE 22 - MILANO (02-781251) • **TINTORI ENRICO** – VIA BROSETA 1 - BERGAMO (035-248623) • **NIKI SHOW-ROOM** – VIA TAVAZZANO 14 - MILANO (02-33001568) • **B.C.S.** – VIA MONTEGANI 11 - MILANO (02-8464960) • **NEWEL** – VIA MAC MAHON 75 - MILANO (02-39260744) • **TC SISTEMA** – L.GO CORSIA DEI SERVI 11 - MILANO (02-760841) • **S.W. COMPUTER** – VIA C. BATTISTI 24 - PAVIA (0382-308262) • **NEXT COMPUTERS** – VIA BUGATTI 13 - RHO (MI) (02-26827119) • **LU.MEN** – VIA S. MONICA 3 - MILANO (02-66100878) • **MASTER INFORMATICA** – VIA CORSICA 205 - BRESCIA (030-3773704) **MARCHE** • **PERSONAL COMPUTER** – VIA PONCHIELLI 2 - PESARO (0721-454403) **PIEMONTE** • **COMPUTER** – VIA KENNEDY 22 - BORGOMANERO (NO) (0322-846498) • **MARCHISIO** – VIA POLLENZO 6 - TORINO (011-3852986) • **ELETTRONICA** – VIA SCALISE 5 - VERCELLI (0161-54793) • **K & G** – VIA RANZONI 2 - NOVARA (0321-410390) • **ROSSI COMPUTERS** – CORSO NIZZA 42 - CUNEO (0171-603143) • **MOSCARITOLO BRUNO** – VIA VENARIA 77 - TORINO (011-2264065) • **COMPUTER HOME** – VIA S. DONATO 46 - TORINO (011-482302) • **ASTI GAMES** – CORSO V. ALFIERI 26 - ASTI (0141-436853) • **COMPUTER WORK** – VIA RIVOLI 38/A ORBASSANO (TO) (011-9031567) • **PLAY GAME SHOP** – VIA C. ALBERTO 39/A - TORINO (011-8127567) • **COMPUTING NEWS** – VIA MARCO POLO 40/E - TORINO (011-501512) • **ALEX COMPUTER** – CORSO FRANCIA 333/A - • **ALEX 2** – VIA TRIPOLI 179/B - TORINO (011-4033529) • **BIT INFORMATICA** – VIA V. EMANUELE 154 - CIRIÈ (TO) (011-9205455) • **HOBBYLAND** – VIA BERTODANO 1 - BIELLA (VC) (015-32961) • **QUEEN COMPUTER** – VIA CASTELGONBERTO 153 - TORINO (011-3090202) • **SOFTEL** – VIA NIZZA 45/F - TORINO (011-6690962) • **PUNTO BIT** – CORSO LANGHE 26/C - ALBA (CN) (0173-441624) • **RECORD** – GALL. E. ARGENTA 3 - ASTI (0141-34240) • **TV MIRAFIORI** – CORSO U. SOVIETICA 381/C - TORINO (011-616190) **PUGLIA** • **WILLIAMS COMPUTER** – V.LE U. D'ITALIA 79 - BARI - (080-363579) • **DI MATTEO ELETTRONICA** – VIA C. PISACANE 11/15 - BARLETTA (BA) (0831-512312) **REPUBBLICA SAN MARINO** • **ELETTRONICS** – VIA V FEBBRAIO - SERRAVALLE (0549-900818) **SICILIA** • **PRISMA COMPUTERS** – VIA CANFORA 122/124 - CATANIA (095-436221) • **HOME COMPUTER** – V.LE DELLE ALPI 50/E - PALERMO (091-512745) • **RANDAZZO** – VIA M. STABILE 160 - PALERMO (091-6015250) – VIA G.B. LULLI 20/40 - PALERMO (091-6015111) • **RANDAZZO** – L.GO DEI VESPRI 21 - CATANIA (095-7150003) • **RANDAZZO** – VIA GHIBELLINA 32 - MESSINA (090-672189) • **AZETA** – VIA CANFORA 140 - CATANIA (095-501797) **TOSCANA** • **IDEA SOFT** – VIA VESPUCCI 98 - PISA (050-45178) • **IL COMPUTER** – V.LE COLOMBO 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) (0584-65200) • **GENIUS COMPUTER** – VIA M. COPPINO 113 - VIAREGGIO (LU) (0584-388903) • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** – VIA CENTOSTELLE 5 - FIRENZE (055-610251) • **PUNTO SOFT** – VIA TORCICODA 1/R - FIRENZE (055-700022) • **TELEINFORMATICA TOSCANA** – VIA BRONZINO 36 - FIRENZE (055-714884) • **CIPOLLA ANTONIO** – VIA V. VENETO 26 - LUCCA (0583-582227) • **WAR GAMES** – VIA R. SANZIO 128 - EMPOLI (FI) (0571-711512) • **FUTURA 2** – VIA L. CAMBINI 17/19 - LIVORNO (0586-888764) • **HIGH-TECH** – VIA MAZZINI 81 - PIETRASANTA (LU) (0584-71301) • **NEW COMPUTER SERVICE** – VIA DEGLI ALFANI 2 - FIRENZE (055-2478341) **TRENTINO ALTO ADIGE** • **ERICH KONTSHIEDER** – LAUBEN 313 - MERANO (BZ) (0473-37392) **UMBRIA** • **MIGLIORATI** – VIA S. ERCOLANO 3/10 - PERUGIA (075-65309) • **CIEM MINUTI** – VIA PIEVAIOLA 166 - S. SISTO (PG) (075-394348) • **ETA BETA** – P.ZZA S. DOMENICO - FOLIGNO (PG) (0742-354063) • **RAMOZZI ROSSANA** – P.TA S.ANGELO 23 - TERNI (0744-409848) • **BUCCI FRANCO** – CORSO TACITO 76 - TERNI (0744-403106) **VENETO** • **COMPUTER SERVICE** – B.GO TREVISO 150 - CITTADELLA (PD) (049-9400492) • **GUERRA EGIDIO** – VIA BISSUOLA 20/A - MESTRE (VE) (041-940206) • **COMPUTER SHOP** – C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 6 - PADOVA (049-681564) • **SARTORELLO** – VIA D. D'AOSTA 4 - CEGGIA (VE) (0421-329821) • **SME** – VIA ORSATO 5 - MARGHERA (VE) (041-5380227) • **SME** – VIA TORINO 101 - MESTRE (VE) (041-5310033) • **SME** – VIA CONEGLIANO 59 - SUSEGANA (TV) (0438-61613)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMYTE ROSSO FUOCO...

Ne avevamo già parlato in anteprima assoluta qualche mese addietro, ma dal momento che siamo riusciti a visionare, giusto in tempo per la chiusura del numero, due demo decisamente validi relativi ai nuovi titoli Dynabyte abbiamo deciso di tornare a occuparcene... Contenti?

Avete presente quando a mezzanotte non si ha niente da fare e allora si compie un frenetico zapping di tutte le piccole antenne private, naturalmente alla ricerca di uno spogliarello o di qualche altra immagine proibita...
Gli "amici de las noches" probabilmente sanno a cosa mi riferisco, comunque, per tutti coloro che preferiscono fare i nottambuli anche di giorno, la Dynabyte (quella di Nippon Safes, per intenderci) ha deciso di programmare un gioco che fa dell'erotismo il suo fulcro portante, mettendo ben 4 giocatori in condizione di partecipare ad uno spettacolo sexy, il cui scopo è trovare la propria anima gemella. Insomma, è come partecipare ad un ipotetico minestrone tra "Agenzia Matrimoniale" e "Rosso di Sera" (mitico spettacolino notturno, ad esclusivo appannaggio di una ristretta elite di telespettatori: gli insonni con un'antenna sufficientemente potente da captare i deboli segnali provenienti dalle piccole reti private che lo trasmettevano. NdP).

A condurvi in tutte le fasi del gioco, sarà la pulcherrima conduttrice dello spettacolo, Vera Cyntex, la quale vi spiegherà di volta in volta cosa fare lungo la durata del suo programma, il "LateNite Sexy Show", che poi è anche il nome del gioco.
Il demo che abbiamo potuto visionare era pur-

troppo solo marginalmente interattivo, conteneva comunque alcune schermate indubbiamente "interessanti" e lasciava nel suo complesso trasparire una certa atmosfera peccaminosa di sfondo senza dubbio

ben realizzata. Rispetto poi alle immagini pubblicate sul numero di Marzo si comincia, anche visivamente, a comprendere meglio quale sia l'effettiva struttura del gioco. Ci siamo infatti divertiti come dei matti solamente a compilare le "schede personali" che accompagnano ogni "concorrente": sesso, età, tendenze sessuali, segni particolari, acconciatura... e vedere poi che effetto avrebbero avuto sul giocatore. Non vi dico cosa è saltato fuori, ma in ogni caso qualcosa di estremamente demenziale.
L'immissione sul mercato della versione definitiva è sempre prevista per il mese prossimo, non vi assicuriamo però la recensione sul prossimo numero, anche se ci proveremo senz'altro.
Bene, non mi resta quindi che lasciarvi sbavare nell'attesa, ma nel frattempo ricordatevi bene: "Quando conquisterai la tua anima gemella, la condurrai con te nell'alcova dell'amore". E se lo dicono gli scaltri programmatori genovesi, allora è sicuramente vero.

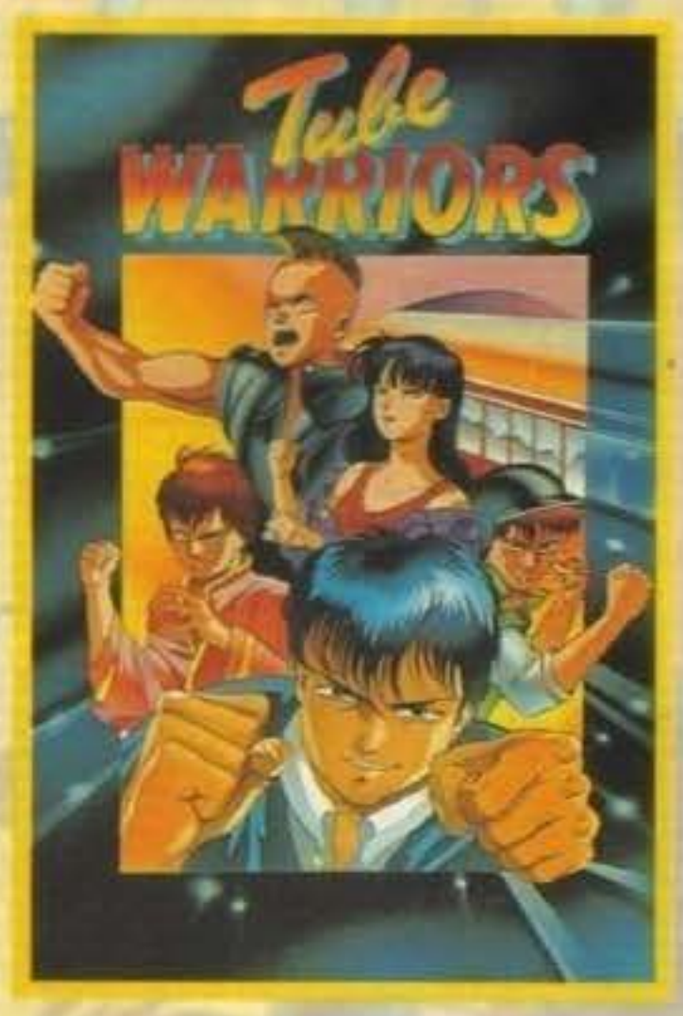
Paolo Besser

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RANDELLATE TRICOLORI

Un valido antagonista per Body-blows?



Ancora non si può dirlo, ma potrebbe anche essere, dal momento che questo nuovo picchiaduro possiede tutte le premesse per diventare un gran bel gioco... Vi dico subito che le foto non rendono pienamente l'idea, ma una volta in movimento Tube Warriors esprime il massimo di sé, e il risultato decisamente confortante. Certo, il

demo visionato era ancora molto primitivo, ma siamo riusciti comunque a "tastare" parecchi lati positivi e soprattutto pochissime imprecisioni che, trattandosi di un demo, saranno quasi sicuramente eliminate.

Partiamo quindi dell'eccellente scrolling a più lati di parallasse, il risultato è in tutto simile, almeno dal punto di vista ottico, a quello di Street Fighter II. E i fondali, direte voi? Animati dico io, nel demo che abbiamo giocato passava la metrò, fra l'altro enorme, mentre il personaggio si esibiva in mosse di tutti i tipi; tutto questo in rigoroso e splendido overscan!

Una cosa che mi aveva lasciato parecchio perplesso dalle foto che avevo visto tempo fa erano gli sprite... beh, mi sono ricredu-

to perché Fabio Corica ha realizzato dei personaggi veramente belli e soprattutto animati fluidamente (persino più di quelli di Body Blows, e ve lo conferma anche Max a cui ho chiesto un parere pro-

prio in questo momento...).

C'è poi da segnalare come l'area di gioco sembri strutturata su due piani (avete presente Fatal Fury 2? No? Affari vostri!) e, udite udite, sul piano più "lontano dal monitor" gli sprite dovrebbero persino cambiare risoluzione

diventando in Hi-Res. Che ve ne pare?

Gli apparenti difetti di cui vi parlavo prima riguardano invece l'area di movimento dello sprite che mi è sembrata troppo grossa, per far scrollare il fondale dovete infatti avvicinarvi troppo alla destra dello schermo (ebbene sì, il paesaggio si muove) e lo sprite impiega troppo tempo a raggiungere la parte opposta del video a causa di passi troppo piccoli.

Se considerate che questi sono gli unici due difetti presenti nel demo penso che sarete concordi con me nell'affermare che, dopo Nippon Safes Inc la Dynabyte sta per colpire nuovamente.

Un'ultima cosa... per giocare a Tube Warriors dovrete aspettare sino alla fine di giugno (sempre che nel frattempo abbiate già sostituito il vostro 500 perché il gioco uscirà solo per Amiga 1200).

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CANARD

Amiga 1200 è molto più potente e veloce del vostro Amiga 500.

Perché non fate cambio?

Se acquistate Amiga 1200, vi supervalutiamo il vostro Amiga 500. Veloci, l'offerta è valida fino al 30 giugno.

Ragazzi, non c'è tempo da perdere. Prendete il vostro Amiga 500 e portatelo in uno dei Commodore Point che partecipano all'iniziativa (se non sapete dov'è, telefonate al numero verde). Su ogni Amiga 500 funzionante, c'è una supervalutazione di 200.000 lire. E in più, vi diamo un computer ancora più super: Amiga 1200*. Il più potente, il più veloce, nessuno lo batte. E allora, perché non fate cambio?

NUMEROVERDE 1678-27012

Commodore
FACILE IL DIFFICILE.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROEVIDENCE

EBBENE SÌ, SIAMO TALMENTE NOTI CHE LA MICROIDS, TEAM FRANCESE ALL'"EVIDENTE" RICERCA DEL FATIDICO SALTO DI QUALITÀ, HA DECISO DI PRENDERE SPUNTO DALLA NOSTRA VITA COMUNE PER TIRARNE FUORI UN VIDEOGIOCO DI SICURO SUCCESSO, EVIDENCE.

COME TUTTI SANNO, INFATTI, TGM È DA TEMPO SEGRETAMENTE IMPEGNATA A SCOVARE IL MARCIO E LA CORRUZIONE MILANESE E, QUANDO I MEZZI LO CONSENTONO, ANCHE NEL RESTO D'ITALIA. ATTUALMENTE ALCUNE RECENSIONI SONO DEI VERI E PROPRI MESSAGGI SEGRETI SCRITTI IN UN CODICE TALMENTE SOFISTICATO CHE, IL PIÙ DELLE VOLTE, SEMBRANO COMUNI RECENSIONI DEMENZIALI SENZA NÉ CAPO NÉ CODA MA IN REALTÀ PARLANO DELLE ATTIVITÀ PIÙ LOSCHE CHE PRENDONO PIEDE AL GIORNO D'OGGI. NE SA QUALCOSA IL DIPARTIMENTO DI POLIZIA CHE, ASSIDUO LETTORE DELLA RIVISTA, NE TRADUCE OGNI MESE I CONTENUTI E SI REGOLA DI CONSEGUENZA. PURTROPPO IL MARCIO È ENTRATO ANCHE NEL DIPARTIMENTO E UNA "TALPA", VENUTA A CONOSCENZA DEL NOSTRO ATTIVISMO ANTIPOLITICO, HA DECISO DI INTERVENIRE.

Contro il marcio e la corruzione alla ricerca di prove schiaccianti... Se pensavate che fare il redattore di TGM e compagnia bella fosse un lavoro di tutto riposo e al riparo da ogni insidia, questo gioco vi farà sicuramente cambiare idea!

IL GIOCO, INFATTI, PRESENTA UNA BELLISSIMA INTRODUZIONE IN RAY-TRACING LUNGA QUALCOSA COME UN PAIO DI MINUTI (DODICI MEGA SU DISCO NON SONO UNO SCHERZO, SOPRATTUTTO TENENDO CONTO CHE MANCAVA ANCORA TUTTO IL SONORO) CHE CI SPIEGA PROPRIO QUELLO CHE STA PER SUCCEDERE. DUE SGHERRI ARRIVANO IN AUTO ALLA PORTA DEL MALCAPITATO RECENSORE IN PROCINTO DI SCRIVERE UN ALTRO ARTICOLO E SI DIVIDONO I COMPITI. IL PRIMO ENTRA E STENDE IL POVERO DIAVOLO, MENTRE IL SECONDO, PISTOLA PRONTA ALL'USO, TIENE D'OCCHIO I DINTORNI PER EVITARE TESTIMONI. E' NOTTE, E NESSUNO SI ACCORGE DI NIENTE. IN SEGUITO IL RECENSORE VIENE CARICATO SULLA SUA AUTO, MA AL VOLANTE SALE LO SGHERRO NUMERO 1, MENTRE IL NUMERO 2 LO SEGUE DA DISTANZA SULL'ALTRA AUTO. E ORA È IL MOMENTO DI INCOLPARE PER BENE IL GIORNALISTA FICCANASO: VAGANDO PER LE STRADE DELLA CITTÀ L'AUTO INVESTE "CASUALMENTE" UN PASSANTE E POI FUGGE VIA MENTRE UNO SPETTATORE STUPITO (O ERA IL COMPLICE?) CHIAMA LA POLIZIA. UN BREVE INSEGUIMENTO E L'AUTO VIENE RITROVATA SUBITO FUORI CITTÀ IN FONDO A UN BURRONE COL RECENSORE SEDUTO AL POSTO DI GUIDA (INCREDIBILE, ANCORA VIVO!). PEGGIO DI COSÌ NON SI POTEVA!

BEH, OVVIAMENTE AVETE CAPITO TUTTO: TGM C'ENTRA COME I CAVOLI A MERENDA E, FORTUNATAMENTE, NESSUNO STA CERCANDO DI INCASTRARCI, MA TUTTO IL RESTO È PIÙ O MENO VERO. SEMPLICEMENTE IL RECENSORE È UN GIORNALISTA IN FORZA AL SAN FRANCISCO NEWS E IN CERCA DI SCOOP CHE GLI SPIANINO LA STRADA DEL SUCCESSO.

E IL VOSTRO COMPITO SARÀ PROPRIO QUELLO DI TIRARLO FUORI DAI GUAI IN CUI SI È CACCIATO.

E QUI LA CASA PRODUTTRICE SCONFINA NELLA PEGGIORE AVARIZIA. TUTTO QUELLO CHE SI SAPEVA E CHE SI È POTUTO VEDERE È L'INTRO. DEL GIOCO SI CONOSCE INVECE POCO O NIENTE, E TRA LE MANI ABBIAMO LE SOLITE PROMESSE TUTTE DA VERIFICARE DEL TIPO: UN GRANDE GIALLO CON UN'ATMOSFERA OSCURA, PIENA DI SUSPENCE, DEGNA DEL MIGLIOR HITCHCOCK.

UNA COSA È CERTA: LA DATA DI USCITA NON È SICURAMENTE MOLTO VICINA: SI PARLA DEL PROSSIMO AUTUNNO, QUINDI AVREMO TEMPO PER RIPARLARNE. L'UNICA VERSIONE PREVISTA È COMUNQUE QUELLA PER PC, E COME SUPPORTO VIENE INDICATO ANCHE IL CD-ROM, COSA CHE LASCIA BEN SPERARE PER QUANTO RIGUARDA LA DOSE DI GRAFICA E SONORO PRESENTI (MA I NOSTRI POVERI HARD DISK FORSE PIANGERANNO). E ORA GODETEVI PURE LE FOTO E CERCATE DI IMMAGINARVI IL DEMO INTRODUTTIVO IN PIENA AZIONE. V'ASSICURIAMO CHE VALE DAVVERO LA PENA VEDERLO E SE IL LIVELLO QUALITATIVO SI MANTIENE TALE POSSIAMO GIÀ PREPARARE IL BOLLINO STAR PLAYER.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVETE SEMPRE SOGNATO DI SPOGLIARE UNA FORMOSISSIMA RAGAZZA GIOCANDO A POKER?

Strip Poker Live vi dà finalmente l'opportunità di realizzare i vostri sogni più disinibiti e segreti.

STRIP POKER *live*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMBOSCATI FRA LE FRONDE

Dunque, dunque: siamo ancora alle prese con la Mindcraft, casa americana da sempre orientata al genere strategico-ruolistico. Vi ricordo a tale proposito la serie dei Magic Candle, della quale abbiamo recensito l'ultimo episodio, il terzo, proprio in uno degli scorsi numeri. Ma in questo caso non ci interessa il particolar modo la serie ruolistica, quanto quella dei titoli più specificatamente strategici: vi dice nulla Siege? Simulatore bellico-edilizio con molta grafica nel quale verificare la vostra attitudine nel portare a termine vittorioso tutta una serie di assedi a possenti castelli medioevali. Bene, sembra che la Mindcraft abbia deciso di espandere ulteriormente in questa direzione il suo catalogo, ed ecco prendere corpo un nuovo progetto chiamato Ambush At Sorinor.

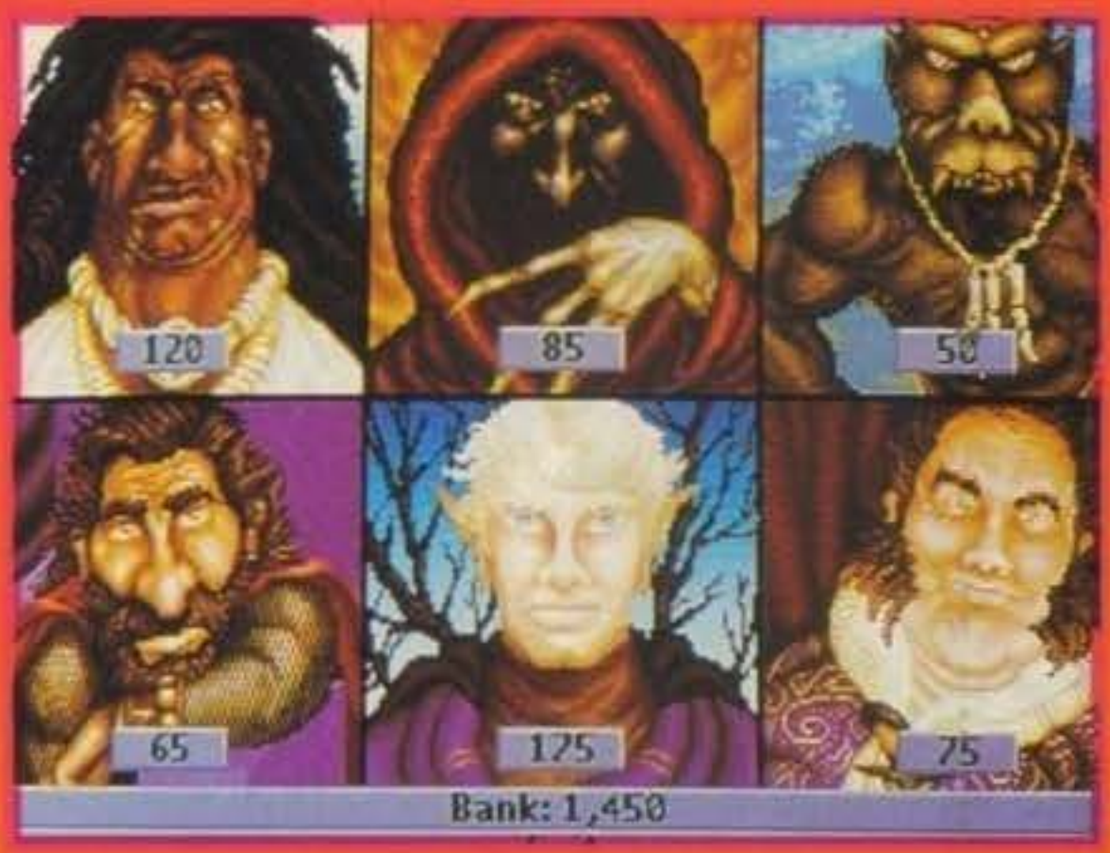
A VOLER ESSERE PIÙ PRECISI LA FONTE ISPIRATRICE PIÙ ATTINENTE È COMUNQUE UN'ALTRA ANCORA. VI RICORDA QUALCOSA TEGEL MERCENARIES? TRATTASI DI UN INTERESSANTE SIMULATORE TATTICO DEDICATO A COMBATTIMENTI FUTURISTICI CON MERCENARI, ED È PROPRIO A QUESTO SUO PIÙ RECENTE PRODOTTO CHE LA MINDCRAFT HA FATTO RIFERIMENTO DURANTE LO SVILUPPO DI QUEST'ULTIMA FATICA.

ALL'INTERNO DI AAS SARETE QUINDI ANCORA UNA VOLTA MERCENARI, MA IN UN MONDO FANTASY. IL VOSTRO INCARICO È DIVENTARE RICCO PRESTANDO IL BRACCIO ARMATO A CHI NE HA BISOGNO NELLA TERRA DI SORINOR. MA NON È TUTTO COSÌ FACILE: CI SONO SEI SIGNOROTTI LOCALI, E OGNUNO DI LORO INTENDE SOPRAFFARE L'ALTRO. QUESTO SIGNIFICA CHE LA SITUAZIONE POLITICA RISULTI UN POCHINO TESA, QUINDI, PRIMA ANCORA DI COMBATTERE, DOVRETE SCEGLIERE OGNI VOLTA LA MISSIONE PIÙ CONVENIENTE, NON PENSARE SOLO A SOLDI.

LE VOSTRE LEGIONI MERCENARIE POTRANNO ESSERE COSTITUITE DA OLTRE CINQUANTA DIVERSI TIPI DI TRUPPE, OGNUNA DELLE QUALI, OVVIAMENTE, POSSIEDE LE PROPRIE ABILITÀ DI BASE E COMBATTE DI CONSEGUENZA IN MODO TUTTO SUO. I COMBATTIMENTI AVVERRANNO QUASI TUTTI IN MEZZO ALLE FORESTE, O COMUNQUE IN SCENARI (DISPONIBILI IN QUANTITÀ) DOVE HA MOLTA IMPORTANZA UNA CORRETTA PIANIFICAZIONE. LE GIÀ NUMEROSE OPZIONI DI COMBATTIMENTO SONO STATE ESPANSE CON L'AGGIUNTA DELLA POSSIBILITÀ DI IMBOSCATE, CHE D'ALTRONDE DANNO NOME AL GIOCO.

POTRETE PERTANTO SFRUTTARE TUTTA UNA SERIE DI TRAPPOLE, PIAZZARLE IN PUNTI DELICATI, VALUTARE LE CONDIZIONI DI VISIBILITÀ, E ALTRE COSETTE DEL GENERE.

I VOSTRI INCARICHI POTRANNO ESSERE MOLTO VARIATI: DA INTRAPPOLARE ARMATE "NEMICHE" A SCORTARE PERSONAGGI IMPORTANTI; CIÒ CHE CONTA PER VOI, PERÒ, È CHE RICEVERETE LA VOSTRA BRAVA RICOMPENSA, MA SOLO SE LA MISSIONE SARÀ RIUSCITA PER BENINO. IN CASO DIVERSO POTETE ANCHE NASCONDERVI, PERCHÉ RISCHIERETE DI TRASFORMARE LA VOSTRA TESTA IN UN BELL'ORNAMENTO IN CIMA A QUALCHE LANCIA.



ALTRE DIFFERENZE INCLUDONO UN PROGETTISTA DI MISSIONI TOTALMENTE NUOVO E MIGLIORATO, CON IL POTERE DI CREARE NUOVE MAPPE OLTRE ALLE MISSIONI, UNA PIÙ RAZIONALE DISPOSIZIONE DI COMANDI E OPZIONI, LA POSSIBILITÀ DI INTRAPRENDERE MISSIONI MULTIPLE O INDIVIDUALI, E ALTRE COSE ECCITANTI IN QUESTO STILE.

LA DATA DI RILASCIO È IMMINENTE: IL GIOCO, QUESTA VOLTA PUBBLICATO DALLA EMPIRE, DOVREBBE ARRIVARE ENTRO POCHE SETTIMANE NELLA VERSIONE PC. BASANDOCI SUI PRECEDENTI DELLA MINDCRAFT, LA GRAFICA SARÀ VGA/MCGA 320 X 200 CON 256 COLORI, E QUASI SICURAMENTE AAS FUNZIONERÀ ANCHE SU CONFIGURAZIONI LEGGERE, CON PERÒ L'OBBLIGO DELL'ARDISCO.

WILLI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA MILLENNIUM E IL MILLEDUE

NO, NON SI PREOCCUPINO ECCESSIVAMENTE I "VECCHI" UTENTI DI AMIGA, TUTTO CIÒ CHE LEGGERETE TRA POCO VALE ANCHE PER IL VOSTRO MODELLO, A MENO CHE PROPRIO NON POSSEDIATE IL PRIMO AMIGA USCITO, ORMAI ESTINTO, QUELLO A CARBONELLA DELL'ORMAI LONTANO 1986. VABBÈ, HO CAPITO, SALTO I CONVENEVOLI E PASSO DIRETTAMENTE A DESCRIVERVI QUALI SORPRESE CI RISERBA LA MILLENNIUM ENTRO IL CALAR DELL'ANNO...

IL PRIMO TITOLO IN LISTA DOVREBBE ESSERE MORPH, MA DAL MOMENTO CHE TROVATE LA RECENSIONE ALL'INTERNO DEL NUMERO NON VEDO MOTIVO DI SOFFERMARMICI OLTRETEMPO. PASSIAMO OLTRE E PARTIAMO QUINDI CON IL TERZO EPISODIO UFFICIALE DELL'ORMAI POPOLARISSIMA SERIE DI POND, CAPACE D'IMPORSI AGEVOLMENTE SU TUTTI I FORMATI ESISTENTI: JAMES POND 3: OPERATION STARFISH. DOPO AVERLO VISTO INDOSSARE I TRIONFALI PANNI DI ROBOCOD ED ESSERE STATO SUCCESSIVAMENTE PROTAGONISTA DI UN MULTIEVENTO "SUI GENERIS" COME ACQUABATICS, IL NOSTRO SQUAMATO EROE ERA GIÀ DA QUALCHE TEMPO ATTESO NELLE VESTI DI "SPLASH GORDON", COSÌ COME INIZIALMENTE AVREBBE DOVUTO CHIAMARSI LA TERZA AVVENTURA-PARODIA DELL'AGENTE PIÙ MERLUZZO DELL'UNIVERSO. EBBENE, COME GIÀ RIPORTATOVI, IL TITOLO IN QUESTIONE HA SUBITO UNA LEGGERA MODIFICA, E ADESSO SI CHIAMERÀ "OPERATION STARFI5H", RIGOROSAMENTE CON IL 5 AL POSTO DELLA S (COME DA NOME IN CODICE). COME PREVISTO ANCHE IN QUESTO NUOVO "EPISODIO" IL NOSTRO SIMPATICO EROE DOVRÀ VEDERSELA CON UN MALEFICO PIANO PARTORITO DALLA MENTE MALATA DEL SUO ACERRIMO E (A QUANTO PARE) UNICO NEMICO: IL DOTTOR MAYBE, SCOMPARSO MISTERIOSAMENTE MENTRE LO STAVANO INTERNANDO NEL PIÙ LONTANO MANICOMIO DELLA GALASSIA. QUALE SIA ESATTAMENTE IL PIANO IN QUESTIONE NON CHIEDETEMELO, PERCHÉ NON ERA SPECIFICATO, MA IN COMPENSO BECCATEVI SENZA INDUGIO LE CARATTERISTICHE TECNICHE DELLA PROGRAMMAZIONE DI QUESTO MIRABOLANTE (SPERIAMO) VIDEOGIOCO: PIÙ DI 100 SEZIONI, ANIMAZIONI ULTRAVELOCI DA FAR IMPALLIDIRE PURE SONIC (ANZI, A DETTA DELLA MITICA SOFTWARE HOUSE, POND SARÀ ADDI-

Sì, lo so perfettamente, il titolo è un po' fuorviante e, come se non bastasse, decisamente idiota. Ma che ci possiamo fare se tutti i giochi di cui si parla qua sono stati annunciati anche in versione per A1200?

Ecco alcune immagini del terzo episodio della saga di Pond: OPERATION STARFI5H

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quattro schermate di DIGGERS, in uscita il prossimo autunno.

Passiamo quindi a un titolo del quale c'eravamo già occupati qualche mesetto fa in una preview a lui dedicata: DIGGERS. Vi diciamo subito che anche in questo caso l'uscita è slittata al prossimo autunno e che sono previste le due versioni Amiga. Come già detto a suo tempo per quanto riguarda il gioco si tratta di un interessante incrocio fra Dig Dug e Lemmings, un giudizio più completo in sede di recensione.

Visto che allora se ne era parlato assieme spendiamo due parole anche per il già anticipatovi DINOWORLDS, che comunque non potrete giocare prima della fine di ottobre.

Facciamo allora un passo indietro per segnalarvi due conversioni di ROBOCOD che potrebbero essere entrambi disponibili entro l'estate, stiamo parlando di quella PC e quella per Amiga 1200 con i 256 colori su schermo.

Chiudiamo la ressegna con l'ultimo titolo della lista: BEASTBALL...

Ed ecco, signore e signori, la simulazione sportiva del secolo! No, piano, non fate a pugni per saperne di più, stavo solo caricando di enfasi questo prodotto, a quanto pare il primo di una lunga serie di sport futuristici a opera della Millennium. Secondo le informazioni in nostro possesso il gioco, sviluppato dai progammatori della Teque (gli stessi del tristemente noto European Football Champ della Domark...), conterrà non solo una più che valida sezione arcade (benché l'azione rappresenti comunque il 90% della realizzazione), ma ci saranno anche degli apprezzabili elementi manageriali che saranno determinanti per la formazione di una squadra, e per il successo che questa avrà in "campionato". Infatti i giocatori, oltre ad avere diverse abilità, saranno anche armati con "gingilli" diversi. Sarete dunque voi a decidere dove collocare sul campo ciascun elemento della squadra in modo da risultare quanto più devastante possibile. Ultraviolenza! Per uno o due giocatori.

Le versioni al momento annunciate sono quelle per Amiga 1200 e PC, e la loro uscita prevista per Novembre; non si sa nulla del modello base Commodore, ma non riteniamo probabile una sua drastica esclusione.

Da quanto avete avuto modo di leggere sembra proprio che la Millennium sia fra le prime software house a credere fermamente nei nuovi computer di casa Commodore, tanto da anteporne addirittura l'uscita dei suoi prodotti rispetto ai modelli precedenti. Segno che qualcosa stia veramente cambiando? Probabilmente. Nel frattempo godiamoci questa nuova "evoluzione" del videogioco senza cadere in discorsi eccessivamente filosofici. Buon divertimento.

Paolo Besser

Robocod sta per tornare con le nuove versioni PC e Amiga 1200.

Bestball: pura ultraviolenza sportiva.

Rittura più veloce di SuperSonic, e chi possiede un Megadrive sa a cosa mi riferisco), sprite di dimensioni maggiori rispetto le precedenti avventure (lo stesso protagonista vanterà ben 40X32 pixel di grandezza), uso magistrale del parallasse, e una megalitica opzione a due giocatori! A presto!

Entrambe le versioni per Amiga normali e 1200, inizialmente previste per Aprile, dovrebbero invece vedere la luce il prossimo Settembre.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ritorno al grande Impero Sotterraneo

E' STRANO COME IL PASSATO, IMPROVVISAMENTE, SI AFFACCI NELLE FORME PIÙ STRANE (NEL MIO CASO QUELLE DI UNA PRESS RELEASE) A FARE RIAFFIORARE RICORDI CHE SEMBRAVANO PERDUTI, COME LA MEMORIA SI DIVERTA ANCHE A DISTANZA DI MOLTO TEMPO A FARE RIAFFIORARE PEZZI DI PASSATO E PARTICOLARI SCOLLEGATI, FRAMMENTI DI UN PUZZLE CHE NON RIUSCIREMO MAI A RICOMPORRE COMPLETAMENTE. E COSÌ MI RITROVO AL MOMENTO A RICORDARE IMPERI SOTTERRANEI, STILETTI, MONGOLFIERE CHE NON VOGLIONO DECOLLARE, OMNIPRESENTI GRU E ANCORA PESCI-TRADUTTORI, ROBOT DI PULIZIA, ASCIUGAMANI, ETC.

DI COSA STO PARLANDO? DI ZORK, NATURALMENTE, LA PIÙ FAMOSA, CELEBRATA, LONGEVA, INTERATTIVA, GIOCATA, PROFONDA, COMPLESSA (AGGIUNGERE A PIACERE UN'ALTRA MANCIATA DI AGGETTIVI) SERIE DI AVVENTURE TESTUALI DELLA STORICA INFOCOM, NONCHÉ OGGETTO DI PARTE DEI SUDDETTI RICORDI E RISPOSTA AL QUESITO DI CUI SOPRA.

FORSE NON LO RICORDERETE, MA C'ERA UN PERIODO IN CUI QUESTE AVVENTURE COSTITUIVANO, IN UN GENERE A SÉ STANTE, UNA BUONA FETTA DEL MERCATO DEL SOFTWARE LUDICO, UN PERIODO IN CUI CONTAVANO SU UNA CONSIDEREVOLE SCHIERA DI APPASSIONATI DISPOSTI A PASSARE NOTTATE IN BIANCO DAVANTI A SCHERMI PIENI DI TESTO E SENZA NEANCHE UNA IMMAGINETTA A 16 COLORI A RAVVIVARE IL MONITOR, A SUDARE PER SCOPRIRE TRA LE RIGHE DI TESTI RIGOROSAMENTE ANGLOFONI LA TRACCIA GIUSTA, APPASSIONATI PIÙ CHE ALTRO AMERICANI INGLESI, AMERICANI O CON UNA BUONA CONOSCENZA DELL'INGLESE, VISTO CHE BUONA PARTE DI QUESTE AVVENTURE NON ERANO TRADOTTE PER IL MERCATO ITALIANO (UN DIZIONARIO E AVVENTURE COME TWIN KINGDOM VALLEY (BUG BYTE SOFTWARE) O HITCHIKER MI HANNO INSEGNATO PIÙ INGLESE DI QUANTO UN QUALSIASI GIOCO EDUCATIVO ABBIANO MAI SAPUTO FARE). LA PASSIONE PER UNO DEI PRIMI GENERI (FORSE IL PRIMO IN ASSOLUTO) DI GIOCHI AD AFFACCIARSI SU UN CALCOLATORE SI DIFFUSE COMUNQUE ANCHE IN ITALIA (CHI SI RICORDA PIÙ DI AVVENTURA NEL CASTELLO?), NON CREDO CHE ESISTA UNA SOLA PERSONA DELLA NOSTRA GENERAZIONE CHE NON SI SIA MAI CIMENTATO IN UNA PROPRIA AVVENTURA, QUALCUNO DECISAMENTE IN PIÙ DI UNA: COME IL GRANDE (IN TUTTI I SENSI) BONAVENTURA DI BELLO, EX DIRETTORE DI ZZAP! & TGM, MA PRIMA DI ALLORA PROLIFICO CREATORE DI AVVENTURE IN UNA COLLANA MENSILE SU CASSETTA.

Leather Godesses of Phobos, The Hitchiker Guide to the Galaxy, Planetfall, Wishbringer, A Mind Forever Voyaging, Suspended, Deadline, Plundered Hearts, Sorcerer... e si potrebbe continuare così per un bel pezzo. Questi nomi vi dovrebbero ricordare qualcosa se avete una certa età, un passato su 64, una passione per giochi un po' pesantucci e soprattutto una discreta conoscenza dell'inglese; in questo caso vi dovreste essere accorti di una grave, gravissima assenza e vi restano solo un paio di righe per scoprire di quale gioco stiamo parlando (88798346º Quesito con la Susi).

LA INFOCOM È SEMPRE RIMASTA QUALCOSA DI PARTICOLARE, NON SOLO NEL CUORE DEGLI APPASSIONATI. LE SUE AVVENTURE ERANO OGGETTIVAMENTE TRA LE PIÙ COMPLESSE IN CIRCOLAZIONE E L'INTERATTIVITÀ DEL SUO PARSER (COSÌ SI CHIAMAVA A SUO TEMPO L'INTERFACCIA TESTUALE) NON AVEVA NULLA DA INVIDIARE A NESSUNO. LA INFOCOM ERA UNA DELLE CASE DI SOFTWARE PIÙ FAMOSE, LEADER INDISCUSSA NEL CAMPO DELLE AVVENTURE, E ARRIVÒ A PRODURRE UN'ENORME QUANTITÀ DI TITOLI, SPAZIANDO DAL FANTASY DI ZORK, AL COMICO DEMENZIALE DI HITCHIKER GUIDE TO THE GALAXY (DALL'OMONIMO ROMANZO DI DOUGLAS ADAMS, DIVERTENTISSIMO, IL MIO PREFERITO), FINO AL ROSA-ROMANTICO (COME MI RICORDA UN MIO VECCHIO COMPAGNO D'AVVENTURE) DI PLUNDERED HEARTS: UN'AVVENTURA DICHIARATAMENTE PER RAGAZZE.

MA SE TUTTO QUESTO VI INTERESSA POTETE SEMPRE VEDERE SE RIUSCITE A TROVARE IN GIRO THE LOST TREASURES OF INFOCOM, UNA COLLEZIONE DI TUTTE LE PIÙ FAMOSE AVVENTURE DELLA INFOCOM, PUBBLICATE DI RECENTE DALLA ACTIVISION IN DUE VOLUMI.

TUTTA QUESTA LOGORROICA PREFAZIONE È SEMPLICEMENTE PER INTRODURVI L'ULTIMO LAVORO DELLA INFOCOM (RISORTA ALL'INTERNO DELLA ACTIVISION), L'ULTIMO ARRIVATO NELLA LUNGHISSIMA SERIE DEGLI ZORK; E

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dopo Zork I, II, III, Zork Zero e Beyond Zork come poteva chiamarsi se non Return to Zork.

Per il ritorno al Grande Impero Sotterraneo la Infocom ha deciso di rivoluzionare il sistema di controllo della sua serie seppellendo definitivamente le vecchie avventure testuali, e non si tratta dell'aggiunta di qualche schermata grafica, che si era già vista nell'avventura semi-grafica (ovvero testo con qualche schermata) Beyond Zork.

Il gioco presenta anzitutto un innovativo approccio grafico: tutte le locazioni sono immagini generate al computer (Avete presente Real 3D, Imagine, 3D Studio? Sbagliato, loro hanno usato un fantomatico e sconosciuto Infini-D.), un po' come in 7th Guest, e infatti il team di sviluppo sta anche progettando una versione su CD-Rom che contenga animazioni per il passaggio tra le varie locazioni proprio come nel gioco della Virgin. I personaggi che incontrerete sono stati invece digitalizzati grazie alla collaborazione di attori professionisti (penso di avervi già fatto notare alcune mie perplessità su attori digitalizzati in Betrayal at Krondor, ma qui i risultati non sembrano niente male), cosa molto utile soprattutto nei dialoghi. Proprio così, il gioco contiene un'ora di dialoghi, anch'essi digitalizzati, con i personaggi, realizzati tra l'altro in maniera molto professionale, con tanto di parlato sincronizzato ai movimenti delle labbra: agli attori sono state fatte pronunciare frasi che contenessero tutti i fonemi delle lingue inglesi, i vari "pezzi" sono stati poi combinati a seconda delle frasi in sintonia con le frasi per un maggiore realismo.

Tutto il progetto del gioco dà l'idea di una grande professionalità da parte del team di sviluppo, con grandissima cura anche alla sceneggiatura e della definizione dei personaggi da parte di sceneggiatori professionisti (oltre che appassionati, non c'era da dubitarne, della vecchia saga di Zork). Il tutto promette di far dimenticare presto Leather Godesses of Phobos II: il precedente tentativo delle Infocom di sfruttare una vecchia e famosa avventura come LGoP per ritornare alla ribalta delle avventure è terminato, come ricorderete, con un prodotto tutt'altro che storico, decisamente mediocre sotto diversi punti di vista. Return to Zork fa comunque parte della serie più famosa della Infocom (ai tempi si parlava anche di un fumetto ispirato alla storia, mi ricorda il solito amico) che non vuole farsi sfuggire anche questa occasione, e si presenta come una produzione in grande stile.

Rivoluzionaria anche l'interfaccia utente, che promette di essere qualcosa di meno semplicistico, più interattivo, delle solite icone in stile Sierra ma più accessibile dei vecchi parser testuali. Tramite delle icone apposite sarà infatti possibile fotografare oggetti, prendere appunti riguardo alle fasi salienti dell'avventura e persino registrare parti di conversazioni: tutto materiale da utilizzare nei dialoghi con gli altri 20 personaggi del gioco.

Quello che non è cambiato, invece, dalle vecchie avventure, è la profondità delle trame e la complessità dei puzzle e in questo campo Return to Zork promette di diventare un punto di riferimento per tutti coloro che amano i giochi un po' più "pesanti", e, vista l'esperienza della Infocom, non abbiamo motivo di dubitarne.

Per sapere se torneremo a passare qualche notte in bianco davanti a un'avventura Infocom dovremo comunque attendere fino a quest'autunno, quando uscirà per PC.

Stefano Giorgi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È UN' INIZIATIVA FUN CLUB®

AIR WARRIOR

AIR WARRIOR
LA SFIDA
DEL FUTURO

- PER GIOCARE E COMBATTERE CONTRO NEMICI REALI DI TUTTA EUROPA!
- FINO A 40 PERSONE NELLA STESSA AREA DI GIOCO
- AIR WARRIOR COMPRENDE: 2 MANUALI, DISCHETTI GIOCO E DATA DISK GRAFICA SUPPLEMENTARE E SONORO, GRANDE CARTINA AREA GIOCO EUROPEA.
- AIR WARRIOR, LA SFIDA DEL FUTURO.

IL PIÙ SOFISTICATO SIMULATORE DI VOLO INTERATTIVO
Ait Warrior, un sofisticatissimo simulatore di combattimento aereo che presto ti darà la possibilità di combattere contemporaneamente contro 40 nemici REALI di tutta Europa. Incredibile vero?
Basterà collegarsi con il sistema ON-LINE che sarà attivo da quest'autunno. Diversamente dai tradizionali sistemi via modem, non avrai bisogno di conoscere personalmente i tuoi nemici; appassionati di combattimento di tutta Europa potranno collegarsi ad uno dei "nodi" locali ed entrare nello stesso ambiente di gioco. Potrai formare delle squadre e persino pilotare un bombardiere con altre sei persone. Potrai comunicare via radio ed organizzare sortite. Le persone reali non volano mai allo stesso modo, e, diversamente dai computer, rispondono! Comincia subito ad allenarti, ti aspetta una grande sfida!

On-line

SVGA-IBM-PC
Sistema richiesto: 386, SVGA, 4mg

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI TELEFONA SUBITO ALLO 0332/820439

PER ORDINARE AIR WARRIOR O PER ULTERIORI INFORMAZIONI SUL SERVIZIO ON-LINE, TELEFONA ALLO: 0332/820439. OPPURE SPEDISCI IL TAGLIANDO D'ORDINE VIA FAX ALLO: 0332/222689 OPPURE ANCORA, SPEDISCI IL TAGLIANDO AL SEGUENTE INDIRIZZO
FUN CLUB S.R.L.,
VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO - VA

TAGLIANDO D'ORDINE

COGNOME _____

NOME _____

CAP _____ VIA E N. _____

LOCALITÀ _____ PROV. _____

TEL. _____

Sì, desidero ricevere Air Warrior per PC a Lit. 99.900 Iva inclusa. Pagherò in contrassegno al postino + Lit. 5.000 come contributo spese di spedizione (per spedizioni celeri si può richiedere il servizio corriere espresso)

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

data _____

Professione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN CARTONE PER CUGINO

Dalla francese Loriciel ci sono giunte alcune interessanti notizie sull'evoluzione della loro ultima creatura, The Cartoons. Ed ecco un interessante resoconto su quanto abbiamo scoperto...

Anche questa volta un mondo è in pericolo, e, come sempre, due imbattibili eroi sono pronti a combattere per ricacciare via i cattivi e mostruosi aggressori; il loro scopo è riuscire a recuperare sei anelli magici rubati nottetempo dagli stessi mostri invasori e sfruttare il loro potere per esiliarli una volta per tutte in una terra oscura dove non potranno più far del male a nessuno. Gli anelli sono stati nascosti in sette diversi mondi, ognuno dei quali è suddiviso in tre distinti schermi, attraverso i quali gli eroi dovranno passare indenni affrontando contemporaneamente le insidie naturali del luogo e quelle ancora più ostiche rappresentate dai diversi tipi di nemici locali e dalle loro trappole.

Ma chi sono i nostri eroi? Si fanno chiamare Cartoons, e sono, per l'appunto, due cartoni animati, nonché cugini e grandissimi amici. Il primo è Super Angel, il leader del gruppo, un super cartone capace di camminare, volare e tirare pugni agli oggetti e ai nemici; il suo scopo è aiutare suo cugino, debole e indifeso, ad affrontare e superare le insidie di ogni mondo, in modo da permettergli di raggiungere sano e salvo la cava dei mostri e recuperare così un anello. Super Angel dovrà perciò spianare la strada al cugino muovendo e utilizzando gli oggetti che si trovano in giro o che possono essere comprati nei negozi, stando molto attento a evitare che il collega possa cadere nelle grinfie dei mostri nemici o rimanga ucciso cadendo in qualche insidia. Toons non può infatti sopravvivere senza l'aiuto di Super Angel; egli è completamente indifeso e avanza sempre dritto, raccogliendo comunque gli eventuali bonus o oggetti utili che incontra in giro per lo schermo. Anche Toons può entrare come suo cugino dentro ai negozi e inoltrarsi nei bonus stage, ed è l'unico che può raccogliere gli anelli magici senza subire tragiche conseguenze.

I negozi si rivelano particolarmente utili poiché in essi è possibile comprare diversi tipi di munizioni extra ed energia supplementare per entrambi i personaggi; nel gioco ci sono inoltre parecchi passaggi segreti, molti dei quali particolarmente difficili da scoprire (altrimenti non sarebbero stati segreti!), e all'interno di essi Toons deve raccogliere nel minor tempo possibile i bonus presenti; ricordatevi comunque che ogni cartone animato può utilizzare soltanto alcuni tipi di oggetti, ovvero quelli adatti ai loro bisogni o compatibili con le loro capacità.

Lo scopo del giocatore sarà comunque quello di controllare Super Angel, cercando di portare a termine i vari problemi in cui il duo si imbatterà senza mettere in pericolo la vita del cugino. Il gioco in poche parole è un arcade strategico movimentato e coinvolgente. La Loriciel ha poi pensato all'introduzione di un "easy mode" composto soltanto da tre mondi per permettere ai giocatori più inesperti di abituarsi al sistema di controllo e ai vari puzzle che infestano letteralmente il gioco.

La versione per Amiga dovrebbe essere distribuita molto presto, e non è improbabile che il prossimo mese ve ne forniremo la recensione definitiva.

Luke

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Corri in edicola alla scoperta de

La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie

Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.

26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.

26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvicenti giochi.

Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.

IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.

AUT. MIN. RICH.

CONTENUTI NELL'OPERA:

- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti

PRIMA USCITA A SOLE L. 2.900,

Uscite successive quattordicinali L.4.900

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

Videogames Macintosh

A-TRAIN	109900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	59900
CAPITALIST PIG	99900
CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD	129900
CHAMPIONSHIP BOXING	35000
CIVILIZATION	109900
CIVILIZATION Master Player's	129900
CURSE OF THE AZURE BONDS	109900
DISTANT SUNS	89900
EARL WEAVER BASEBALL	89900
HARDBALL II	89900
HARPOON	109900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JACK NICKLAUS Greatest 18	59900
KING'S QUEST V	109900
KING'S QUEST VI	129900
LARRY V	79900
LOOM	59900
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 4	129900
MIGHT AND MAGIC III	99900
MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	99900
NO GREATER GLORY	109900
PANZER BATTLES	69900
PGA TOUR GOLF	109900
PLAYMAKER FOOTBALL	59900
POOLS OF DARKNESS	109900
PRINCE OF PERSIA	79900
RAILROAD TYCOON	109900
RED BARON	109900
ROBOSPORT	59900
SIM CITY SUPREME	99900
SIM EARTH	89900
SIM LIFE	89900
SPACE QUEST IV	79900
SPECTRE	99900
SUB VERSION	79900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	109900
THE MANHOLE	59900
V FOR VICTORY	109900
V FOR VICTORY II	109900
V FOR VICTORY III	129900
WILLY BEAMISH	79900
WIZARDRY	69900
WIZARDRY 2 Knight of Diamonds	79900
WIZARDRY Bane of Cosmic Forge	99900

Console e miniature ... tutti i giochi

hint books

A GUIDE TO MULTIMEDIA	59900
A-TRAIN OFFICIAL STRATEGY GUID	31900
A-TRAIN RAILROADING	31900
AIR COMBAT CHUCK YAGER'S BOOK	31900
AMOS GUIDA IN ITALIANO	30000
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	24900
CASTLE OF DR. BRAIN	16900
CIVILIZATION OFFICIAL GUIDE	27900
CIVILIZATION OR ROME ON 640K	35900
COLONEL'S BEQUEST	16900
CONQUEST OF THE LONGBOW	24900
COUNTDOWN	16900
DARKSEED	13900
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	24900
DYNAMIX GREAT WAR PLANES	29900
ELVIRA II	20900
EYE OF THE BEHOLDER	21900
EYE OF THE BEHOLDER II	24900
FALCON 3 OFFICIAL COMBAT	46900
FALCON 3.0 AIR COMBAT	38900
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	24900
HARPOON BATTLEBOOK	31900
HEART OF CHINA	24900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	15000
KING'S QUEST 5	16900
LARRY V	24900
LEGEND OF KYRANDIA	16900
LEGEND OF VALOUR	30900
LORD OF THE RINGS	21900
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	24900
MARTIAN DREAMS	13900
MATRIX CUBED	25900
MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN	34900
MIGHT AND MAGIC II	24900
MIGHT AND MAGIC III	39900
MONKEY ISLAND 2	15000
POLICE QUEST 3	16900
POOLS OF DARKNESS	29900
POOLS OF RADIANCE	21900
POPULOUS OFFICIAL GUIDE I & II	29900
POWERMONGER	26500
PROPHECY OF THE SHADOW	29900
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEG	16900
REX NEBULAR	27900
RISE OF THE DRAGON	24900
SECRET OF MONKEY ISLAND	15000
SIM CITY PLANNING COMMISSION	40900
SIM EARTH OFFICIAL STRATEGY	31900
SPACE QUEST 1	15900
SPACE QUEST 4	24900
SPEAR OF DESTINY	21900
STAR CONTROL II	21900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	16900
THE BLACK CAULDRON	24900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	29900
THE IMMORTAL	26900
THE SOUND BLASTER BOOK	65900
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER	29900
ULTIMA IV	25900
ULTIMA UNDERWORLD	29900
ULTIMA V	25900
ULTIMA VI	25900
ULTIMA VII	30900
WILLY BEAMISH	16900
WING COMMANDER I & II	24900

BOARDGAMES e Role game

Videogames STRATEGICI amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC 5+dsk3½	wargames
....	99,90$	A LINE IN THE SAND
....	99,90+	AIR FORCE COMMANDER
....	59,90$	AMERICA IN THE ATLANTIC
....	99,90$	ATAC Secret War Against Drugs
59	....	BRIGADE COMMANDER
79,9	89,90$	CAMPAIGN
....	24,90$	CARRIER COMMAND
....	119,90$	CARRIER STRIKE
....	99,90$	CARRIERS AT WAR
79,9	79,90$	CONFLICT: KOREA
99,9	99,90+	CONQUEST OF JAPAN
....	129,90$	EMPIRE DELUXE
....	59,90$	FIGHTER COMMAND
....	49,90+	GETTYSBURG
49,9	59,90$	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
....	99,90$	GREAT NAVAL BATTLES
PS	59,90$	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHI-
79,9	89,90$	HARPOON
....	69,90$	HARPOON Designers' Series
....	49,90$	HARPOON Persian Gulf BS4
49,9	49,90$	HARPOON Scenario Editor
49,9	49,90$	HARPOON The MED Conflict BS3
....	99,90$	MAELSTROM
79,9	....	NO GREATER GLORY
79,9	79,90*	PANZER BATTLES
....	69,90$	RAMPART
....	99,90$	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2
....	59,90$	SAMURAI The Way of the Warrior
....	89,90$	STEEL EMPIRE
....	129,90$	TASK FORCE 1942
....	49,90$	THE FINAL CONFLICT
....	99,90$	THE LOST ADMIRAL
99,9	99,90$	THE PERFECT GENERAL
....	69,90$	THE PERFECT GENERAL 20st Cent.
59,9	59,90$	THE PERFECT GENERAL WWII
....	69,90$	THE SPOILS OF WAR
....	109,90$	V FOR VICTORY
....	109,90$	V FOR VICTORY II
....	59,90+	WHITE DEATH
		economia
99,9	99,90$	A-TRAIN
....	39,90$	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	99,90$	AIR BUCKS Build Your Airline
....	99,90$	CAPITALIST PIG
		fantascienza
69,9	....	AIR SUPPORT
....	79,90$	BATTLE ISLE
....	99,90$	BATTLES OF DESTINY
....	99,90$	CYBER EMPIRES
....	109,90$	DOMINIUM
....	89,90$	DUNE II Battle for Arrakis
....	79,90$	MILLENNIUM Return to Earth
....	129,90+	SPACEWARD HO!
		fantasy
....	89,90$	SIEGE
		tematica globale
89,9	89,90$	BUSHBUCK
69,9	89,90$	GLOBAL EFFECT
69,9	....	MEGA LO MANIA
....	99,90$	POPULOUS 2
45	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
21	....	THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS
89,9	....	SIM ANT
33	....	SIM CITY ANCIENT CITIES
33	....	SIM CITY FUTURE CITIES
89,9	89,90+	SIM EARTH
....	89,90+	SIM EARTH Windows
....	99,90$	SIM LIFE
....	69,90$	UTOPIA Creation of a Nation
		politica
....	99,90$	CRISIS IN THE KREMLIN
		storia
69,9	69,90$	CASTLES
....	49,90$	CASTLES DATA DISK
....	89,90$	CASTLES II
59,9	69,90$	CENTURION DEFENDER OF ROME
89,9	99,90$	CIVILIZATION
....	99,90$	CONQUERED KINGDOMS

negozio

negozio

vendita telefonica

PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

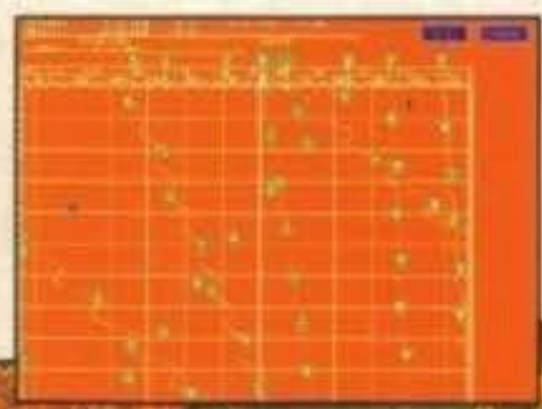
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

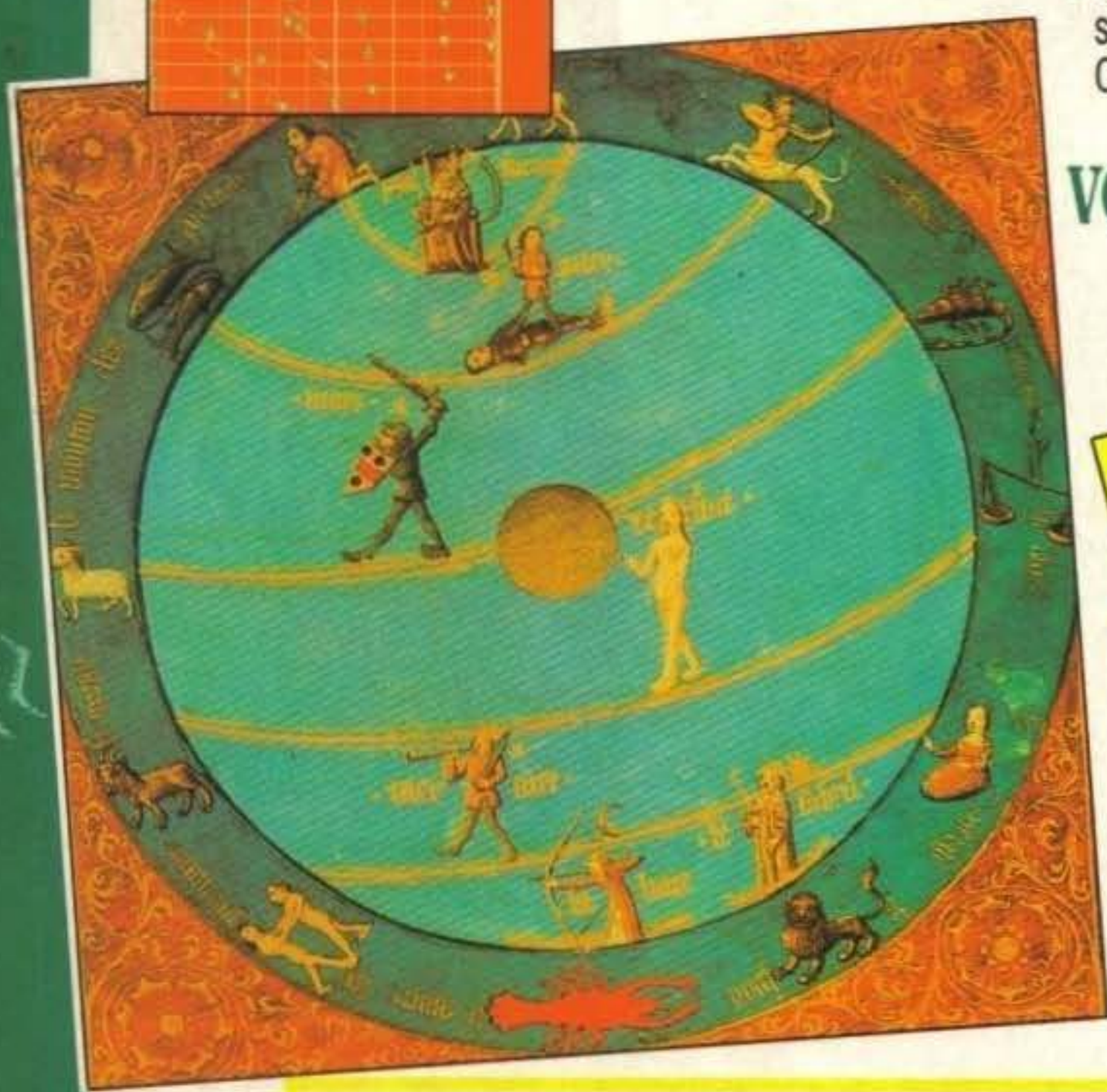
http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVA VERSIONE 2.0

PC ASTROLOGIA

GIORNO PER GIORNO IL COMPUTER VI SVELA IL VOSTRO FUTURO.





- Ricavate il vostro oroscopo per una data precisa, oppure per un periodo determinato.
- Sviluppate oroscopi abbinati per più di una persona.
- Impostate il vostro oroscopo natale, scoprendo le posizioni dei pianeti al momento della nascita.
- Calcolate oroscopi speciali, inclusi quelli solari, lunari o secondo il metodo dei Caldei.

VOLETE SAPERNE DI PIÙ?

COMPRATELO A L. 149.000
OGGI, GRATIS,
IL LIBRO DELL'ASTROLOGIA

SISTEMA RICHIESTO

IBM PC/XT/AT, PS/2 o compatibili, 512Kb RAM, Disco fisso con almeno 1MB libero, DOS 3.2 o successivi, Schede grafiche Hercules, EGA, VGA, Mouse.

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/820439** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax **0332/222689**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Mazzini, 12
21020 Casciago - Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. _____ Tel. _____

- ☐ **PC ASTROLOGIA** L. 149.000 (IVA INCLUSA)
- ☐ PC AUTO L. 149.000 (IVA INCLUSA)
- ☐ PC UOMO L. 149.000 (IVA INCLUSA)
- ☐ PC COSMOS L. 149.000 (IVA INCLUSA)

Pagherò in contrassegno al postino. + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

MSPI
MAST SOFTWARE PARTNER INTERNATIONAL GMBH

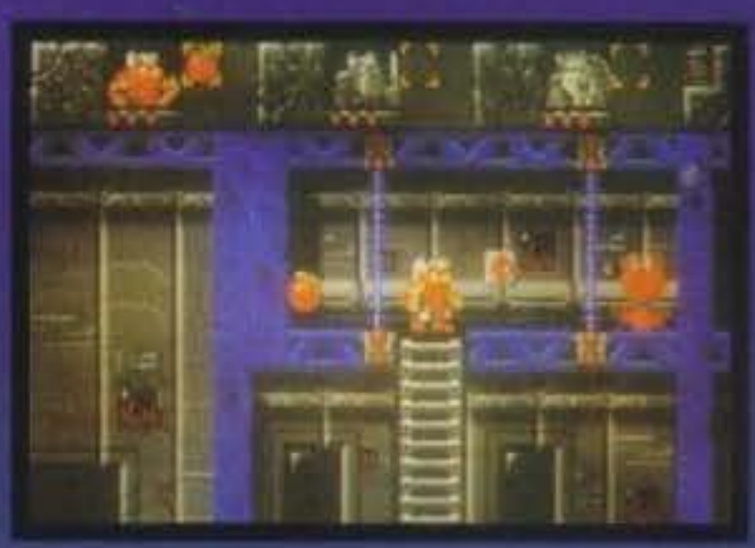
IN ESCLUSIVA DA:

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Arrivano i TECHNO VICHINGHI!

Pensavate che i vikinghi fossero un popolo barbaro, incivile senza neanche la corrente elettrica o lo sciacquone nel bagno, ebbene avevate ragione!



Nonostante questo pare che degli alieni non molto ben intenzionati (scusate, ma avete mai visto alieni ben intenzionati a parte E.T.?) siano già partiti all'attacco; questa volta lo scopo della loro missione è quello di catturare qualche esemplare terrestre per studiarne le caratteristiche e per carpirne i punti deboli.
Naturalmente gli alieni non sanno che differenza passa tra catturare un umano qualsiasi e un nordico, nerboruto vikingo; peggio per loro! Infatti una volta giunti sul luogo del prelievo decidono di portar via tre personaggi tutt'altro che contenti di collaborare.
Provate a immaginare le orribili conseguenze che portò un simile gesto, i tre pelosi vikinghi terribilmente incavolati si lanciarono in uno scontro corpo a corpo con i viscidi e umidi alieni (che schifo!), da cui uscirono temporaneamente vincitori.
Purtroppo ben presto si resero conto di essere intrappolati all'interno di una gigantesca base aliena e che per uscire avrebbero dovuto faticare non poco; l'unica soluzione era di dividere le loro forze in modo da poter avere la meglio sui nemici e su tutti i trabocchetti che non aspettavano altro che trasformarli in pulviscolo cosmico.
Come ho già accennato la forza del gioco è proprio basata sull'uso individuale dei tre vikinghi ognuno dei quali è dotato di abilità particolari; Erik the Swift possiede il dono della velocità, grazie alle sue incredibili gambe è in grado di spiccare salti spaventosamente alti, cosa particolarmente utile per raggiungere piattaforme poste ad altezze inaccessibili a gli altri due personaggi (dove solitamente si trovano interruttori di importanza fondamentale). Beleog il Berserker è invece un tizio dalle maniere forti che va in giro con spada, arco e frecce; Il suo compito sarà quello di spianare la strada agli altri compagni massacrando tutti i nemici che cercheranno di fermarlo. L'ultimo dei tre fessi si chiama Olaf the Stout ed è fornito di uno scudo in grado di resistere anche alle laserate più potenti (uno scudo di legno che non fa passare neanche un fascio laser? Mah, misteri dei videogiochi) senza dimenticare il paracadute per evitare la morte in caso di salti nel vuoto.

Per portare a termine ogni livello dovrete usare tutti e tre i vikinghi, quindi state attenti a non perdere nessuno dei vostri "amichetti" altrimenti le conseguenze potrebbero essere terribili; se infatti ne dovesse morire qualcuno, alla fine del livello (sempre che ci arriviate) vedrete il tipico rito funebre vikingo in cui il corpo del morto viene bruciato su di una nave lasciata in balia del mare. Fortunatamente a questo punti grazie all'intervento del dio Odino (speriamo che sia lui, altrimenti faccio una figura biechissima!) potrete far risorge il Vikingo morto.

Il gioco vero e proprio è una conversione da Super Nes del medesimo gioco che tra l'altro sembra stia riscuotendo un discreto successo (a Marco piace, penso che questo sia più che sufficiente); i programmatori hanno dovuto compiere uno sforzo notevole per adattare questa versione visto che il codice per il SF è totalmente diverso da quello per Amiga. Il lavoro svolto fino a ora sembra in ogni caso più che buono e il demo pervenutoci mostra un paio di livelli "meccanici" accompagnati da una cattivissima musica techno-rave (avete capito ora il titolo?).
The Lost Vikings dovrebbe uscire sotto etichetta Interplay prestissimo, questo è tutto gente.

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

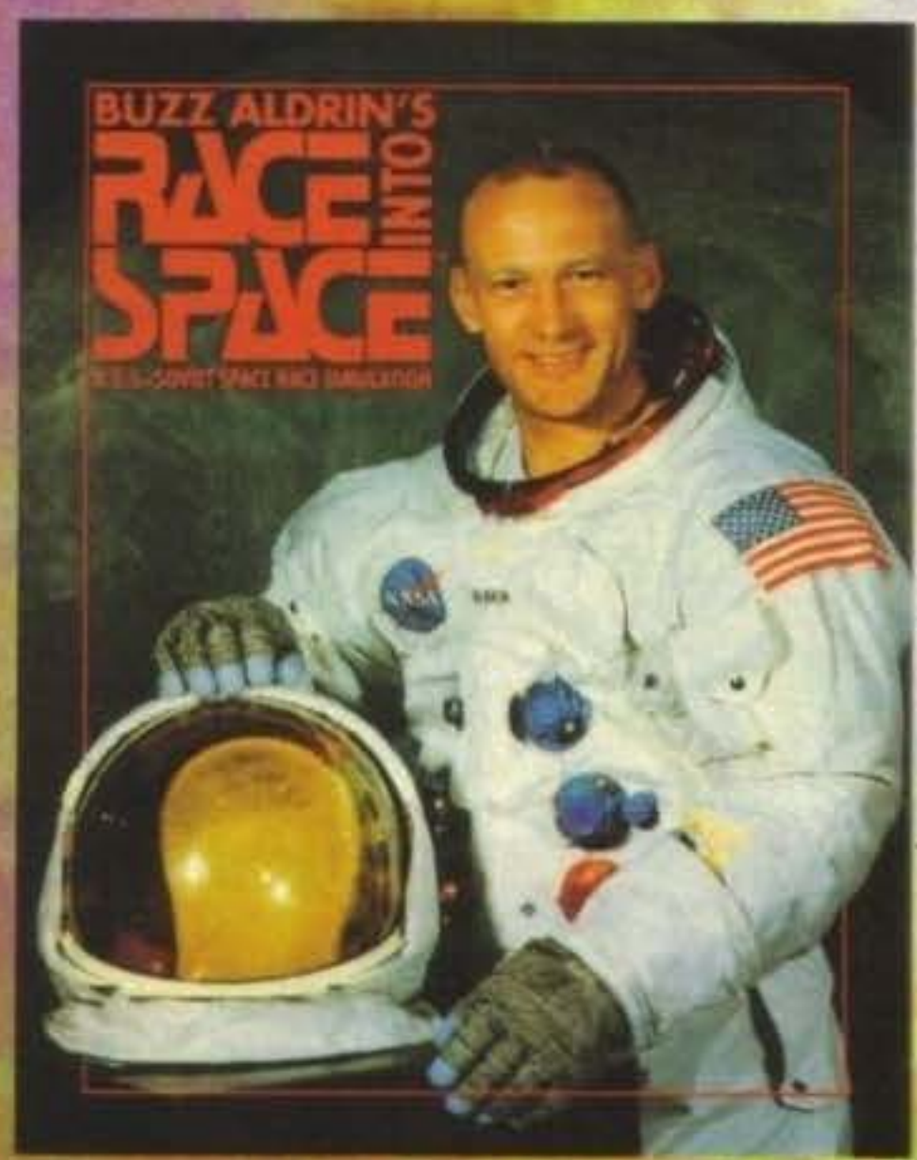
"I primi passi dell'uomo nello spazio furono al centro della più grande e pericolosa corsa tecnologica...tocca a voi ora cambiare il corso della storia!"

AVETE LA STOFFA GIUSTA PER VINCERE LA CORSA?

- Interpretate il ruolo del direttore della missione del programma spaziale americano o sovietico
- 100 animazioni, foto e voci digitalizzate
- 30 razzi e navi sovietiche segrete mai lanciati
- 40 missioni tra cui soccorso spaziale di emergenza
- 140 astronauti da reclutare e addestrare tra cui Buzz Aldrin e Neil Armstrong
- Opzione a 1 o 2 giocatori
- Disponibile per PC

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

A U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION



Interplay

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA IN ITALIA:
C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. 051/753133 - Fax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17:

UN NOME UNA GARANZIA!

Non potevano fallire... non dovevano fallire e nonostante un momento di defaillance si sono ripresi! E alla grande...

Già, BodyBlows ha riscontrato pareri molto contrastanti (nonostante il giudizio espresso da TUTTE le riviste di settore sia variato tra ottantotto e novantadue). C'è a chi è piaciuto (come al sottoscritto) e a chi invece no, tuttavia, io che ne ho fatto la recensione, sono il primo a riconoscere che un novanta percento come giudizio globale sarebbe stato più azzeccato. Premetto comunque che avendolo principalmente giocato su A1200 il fattore velocità non si era fatto sentire, mentre su A500 tutta quella frenesia, caratterizzata appunto dalla velocità di gioco, era venuta a mancare. Beh, bando alle ciance, vi annuncio ufficialmente che è uscita l'Enhanced Edition di Body Blows (la famosa versione 1.1) nel quale sono state apportate alcune modifiche.

Dunque, cominciamo dalle nuove opzioni presenti. Innanzitutto oltre al modo arcade (modo a un giocatore in cui la scelta dei personaggi era limitata ai primi quattro della lista) è stato aggiunta l'opzione One Player con il quale potrete prendere parte al torneo scegliendo il personaggio che più vi aggrada, compreso Max (se sceglierete quest'ultimo, tuttavia, non vedrete la sequenza finale). Nel menu delle opzioni ora potrete settare il numero di round e scegliere se mettere tempo infinito anche nel modo a un giocatore, cosa che prima era possibile solo per il doppio e che a essere sinceri risultava abbastanza scomoda per lo scontro finale con Evil Max.

Arriviamo quindi alle migliorie tecniche del gioco. La prima non è niente di particolare anche se per i più pignoli la loro mancanza si era fatta sentire. Sto parlando ovviamente delle ombre dei personaggi. Beh ora ci sono anche quelle... Quello che più mi premeva era comunque la famigerata velocità d'azione. Well, non vi tengo ulteriormente sulle spine: dal primo Body Blows è stata praticamente raddoppiata e adesso si adegua perfettamente allo stile di gioco. La mancanza dei frame di animazione a questo punto si fa sentire veramente poco e anche se non è Street Fighter II su SN è già un bel passo in avanti (staremo a vedere con la versione per 1200 e con BB2...). Finalmente posso dormire tranquillo: quel novantadue lo trasmigro su questa nuova versione, che a mio parere se lo merita pienamente.

Shin

TEMPO DI BUDGET!

Visto lo strepitoso successo della versione speciale di Alien Breed altri due campioni Team 17 sono pronti a ritornare in mischia in formato convenienza. E anche questa volta si tratterà di versioni rivedute e corrette! Il primo sarà quindi Project-X, nel quale non perderete più le armi ogni volta che morite e i cui livelli saranno frammentati per rendere il tutto meno complicato. A breve distanza sarà poi il turno di Assassin, che invece di sparare alabarde avrà una pistola laser come arma di difesa. Prevista anche in questo caso la scomposizione di ciascuno dei cinque livelli in un numero variabile di stage più piccoli. Le date di uscita non sono però state ancora comunicate...

Max

CLAMOROSO!!!

Probabilmente non crederete a quanto state per leggere, eppure è l'assoluta verità! Saranno proprio i Team 17 a pubblicare ufficialmente F1 Challenge, l'eccellente simulazione automobilistica tutta italiana che vi avevamo presentato in anteprima sul numero di Aprile. La notizia è stata inclusa anche nell'ultima cartellina stampa dell'ormai popolarissima casa inglese e quindi credo si possa sciogliere ogni riserva al riguardo. Viene inoltre fatto presente come il gioco sarà venduto in formato budget, nonostante avesse tutte le carte in regola per imporsi a prezzo pieno. Tutto questo per meglio imporsi in un genere già abbastanza saturo e divenuto assai poco affidabile dopo il mezzo bidone di Lotus III e, soprattutto, quello integrale targato Nigel Mansell e firmato Gremlin. Insomma, un'occasione proprio da non perdere.

E a tale proposito vi confido anche un gratificante aneddoto autocelebrativo: su richiesta degli Holodream avevo portato il demo con me a Londra e l'ho mostrato durante la fiera a Martyn, che ne è rimasto molto positivamente impressionato. Da cosa nasce cosa e... l'affare è fatto!

F1 Challenge comparirà quindi molto presto, anche se una data ufficiale ancora non è stata diffusa, in tutti i negozi del continente con il mitico marchio purpureo sulla sua confezione!

Max

ANCORA!

E già che ci siamo vi sparo anche quest'ultima notiziola datata 27 Aprile. Un nuovo gruppo di programmatori è appena entrato a far parte del Team. Le notizie relative sono al momento assai scarse, ma possiamo già dirvi che hanno già in lavorazione un interessantissimo arcade adventure chiamato LITTLE SODS, che dovrebbe comunque vedere la luce all'inizio del prossimo anno nelle due differenti versioni Amiga 500 e 1200.

Max

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYNDICATE

E' stata la mia prima preview scrivendo per TGM e quando tutto a un tratto la porta che dà accesso ai dungeon redazionali si spalancò e un timido corriere fece il suo atteso ingresso con il pacco dall'Inghilterra, il mio cuore ebbe un sussulto...

Vi sembrerà strano, ma non riesco assolutamente a capire perché i giochi più belli arrivino sempre a fine numero, è successo con X-Wing, si è ripetuto con Strike Commander e anche con Syndicate (da cui è tratta tra l'altro la copertina di questo mese) le cose sono andate allo stesso modo, che qualcuno abbia lanciato il malocchio su di noi? Lasciamo perdere e cominciamo questa benedetta recensione.

Siamo in un futuro discretamente remoto e la struttura politica dell'intero mondo è stata messa a soqquadro a causa della spropositata crescita delle multinazionali le quali, forti delle proprie basi economiche, sono riuscite a influire profondamente su alcune zone di territorio, sostituendosi in pratica al governo; dopo pochissimo tempo le piccole industrie vennero così assorbite da tre grosse corporazioni: una americana, una europea e infine una medio orientale.

Queste tre mega-corporazioni riuscirono ben presto a mettere in ombra il potere governativo sostituendosi allo stesso e instaurando un regime politico dittatoriale privo di elezioni, strutture governative che potessero chiamarsi tali e democrazia.

Il controllo della popolazione mondiale era a questo punto strumentalizzato dal commercio.

Dopo pochi anni di assestamento la corporazione Europea riuscì a sviluppare il CHIP. Ma non il chip che pensiamo noi, quello c'era già da fin troppo tempo; fu bensì realizzato un piccolo quadratino con dei led che, una volta applicato sul collo, inibiva le percezioni del mondo esterno sostituendole con altre pre-programmate. Pensate al vantaggio che questo comportava: fuori piove? Nessun problema, il CHIP mandava al mio cervello l'immagine di un cielo primaverile. Ho i brufoli e guardandomi allo specchio mi sembra d'avere il viso pieno di pustole? Il Chip mi avrebbe fatto apparire come un figaccione di inaudita bellezza (che si possa fare qualcosa di simile anche per le segretarie? NdRedazione).

Inutile dire che la diffusione su scala mondiale della scoperta crebbe in pochi mesi vorticosamente... E così, proprio come è successo con i dischetti a suo tempo, anche dei Chip pirata cominciarono a diffondersi grazie all'opera di alcuni sindacati criminali, che si garantirono così lucrosissimi guadagni e un potere sempre crescente.

All'interno di questa lugubre ambientazione cyberpunk nasce Syndicate, nuovo capolavoro di Peter Molyneux e compagnia (già autori dei plurideco-rati Populous 1&2 e Powermonger).

Nel gioco voi impersonerete il direttore operativo di un piccolo sindacato appartenete alla corporazione europea il cui scopo sarà il dominio dell'intero mondo (lo confesso: ho sempre sognato di poter esclamare, in un giorno lontano: "Il mondo è mio!") con mezzi più o meno leciti, anzi a dire il vero i mezzi non saranno per niente leciti; vedremo poi il perché.

Una persona del vostro stampo non può però prendere parte attivamente a operazioni che comportano particolari pericoli, siete quindi costretti a rimanere su un vascello volante che, tramite un visore, vi terrà informati sulle mosse dei vostri uomini, o meglio dei vostri cyborg visto che comanderete delle persone a cui è stato installato un CHIP. Quest'ultimo vi permette anche di controllare in tempo reale tre parametri fondamentali per i vostri cyborg: l'adrenalina, la percezione e l'intelligenza, settando i quali potrete far fare a un soggetto quello che volete,

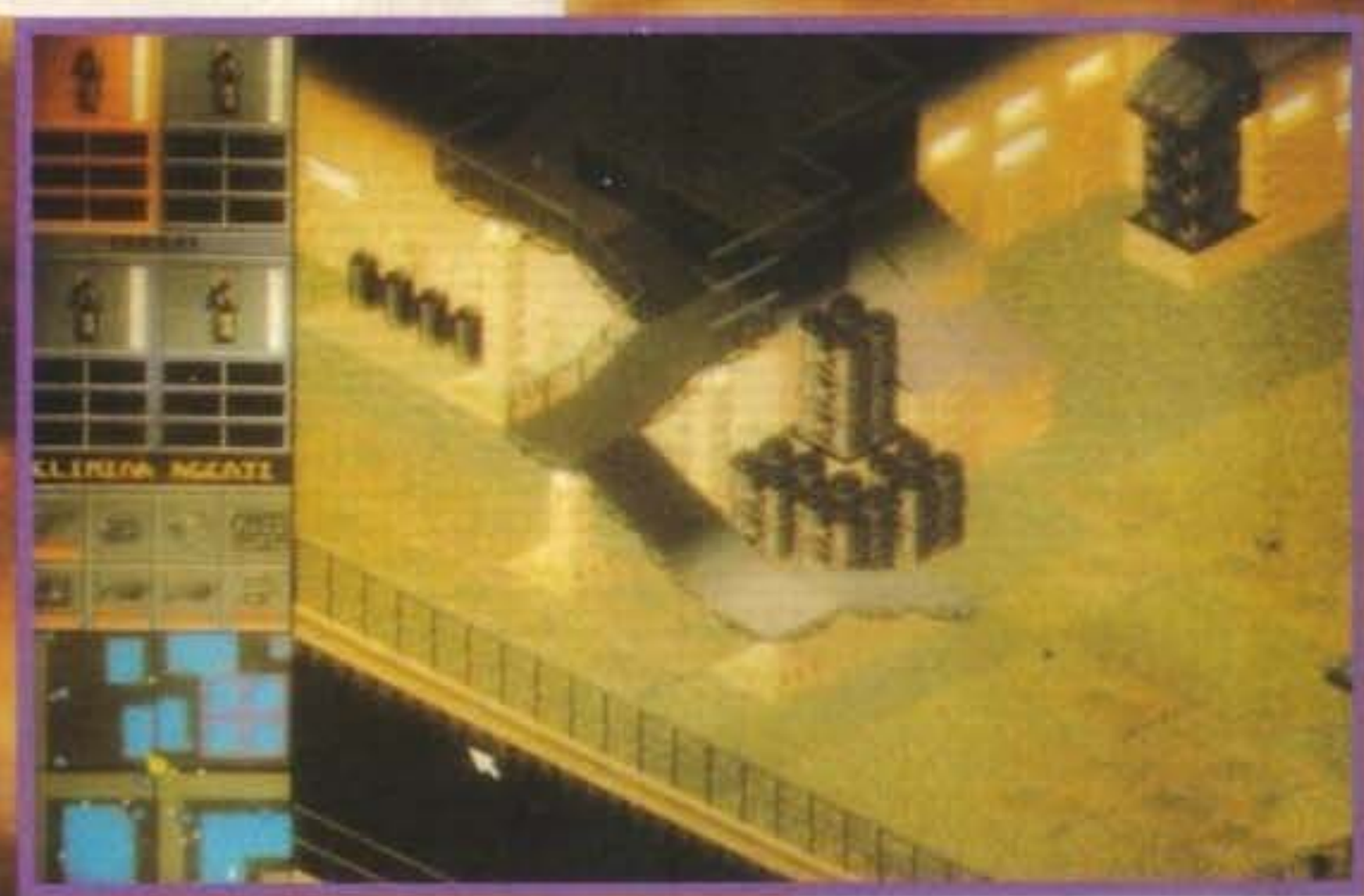
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

come volete e senza pericolo che questo si ribelli.
Pensate al potenziale che tutto ciò nasconde: quattro persone tranquille che vagano per una città piena di gente che si reca a lavoro senza sapere che, a un vostro cenno, i quattro individui di qui sopra scateneranno un inferno di piombo senza precedenti...
Una volta finita la sequenza d'introduzione, splendida, ci troveremo seduti all'interno della nostra piattaforma volante e potremo decidere il logo del nostro sindacato, il nome e dove agire.

vamente adiacenti all'ultimo in vostro possesso.
Quindi si parte, scelto il territorio e accettata la missione (una fase di briefing vi informerà di quello che dovrete fare, se poi volete ulteriori dettagli basterà pagare...) non resta che preparare i cyborg ad attaccare; scegliamo l'armamento che, almeno all'inizio, non è molto fornito: qualche pistola, dei kit medici, fucili a pompa, un induttore di volontà (che vi permetterà di persuadere gli sconosciuti a seguirvi) e poco altro.
A vostra disposizione avrete poi un equipe di ricercatori che, se adeguatamente pagata, svilupperà per voi nuove armi e nuovi arti bionici da sostituire ai vostri cyborg (che inizialmente sono fatti di pura carne umana e sangue, ma successivamente potrebbero diventare dei veri e propri T-800, non so se avete presente il film...).
Le missioni hanno tutte uno scopo comune: mettere in difficoltà il sindacato avversario e, per farlo, dovrete rapire, uccidere, demolire e in generale fare tutto ciò che è presente nel manuale del buon terrorista...
Una volta scelta la missione e confermato l'equipaggiamento (tramite il solito terminale con schermo olografico) è il momento di prendere il controllo della situazione: il mondo esterno è raffigurato isometricamente, intere città riprodotte in stile cyberpunk si pareranno dinanzi ai vostri occhi, auto futuristiche a cuscino d'aria attraverseranno le strade e dei cartelloni riprodurranno dei veri e propri spot pubblicitari... Tutto questo

La nostra base iniziale è in Europa e visto che i nostri fondi, almeno all'inizio, non sono poi altissimi dovremo procedere cautamente conquistando i territori progressi-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma

Un gioco originale! Incredibile. E che cosa bisogna fare? Salvare una principessa, trovare un tesoro? No, eliminare la gente, organizzare attentati, rapimenti, massacri. Benché Syndicate non sia esattamente educativo (qualcuno dirà senz'altro che "esalta la mafia") è estremamente realistico e purtroppo entusiasmante. Dico purtroppo perché mi sono un sacco divertito a scorrazzare per la città sparando ad agenti nemici, poliziotti e passanti. Ma non è tutto: nella prima missione ho rubato l'auto a uno, e quando s'è avvicinato l'ho freddato con un fucile a pompa. E sta proprio qui il divertimento: ogni azione deve essere ben pianificata, pena il misero fallimento della vostra squadra e la vittoria degli "altri cattivi" - per i buoni in Syndicate non c'è mercato. E' nel complesso un po' deviante, ma è probabilmente il titolo più interessante degli ultimi mesi. Se riuscirà a passare indenne attraverso tutte le polemiche che quasi sicuramente fioccheranno, sarà IL titolo da comprare.

mentre voi, dall'alto della vostra navetta, deciderete che cosa fare di tutte quei poveri uomini indifesi che hanno osato mettersi sulla vostra strada.
Il pannello di controllo occupa la parte sinistra dello schermo e raffigura quattro icone che riassumono l'equipaggiamento, lo stato, i parametri d'intelligenza, adrenalina e percezione che avete settato per ognuno dei vostri cyborg, e infine una piccola mappa della città che, se coadiuvata da uno scanner portatile, faciliterà l'individuazione del bersaglio che dovrete colpire, questa è posta in basso a sinistra
La stretegie d'azione variano a seconda del vostro carattere, potrete decidere di attuare azioni evasive, dividere il vostro gruppo per circondare un edificio che ospita una persona da assassinare (o, come preferisco fare io,

Max

Nonostante ancora una volta sia sempre l'ultimo a poter provare un bel gioco (forse perché sono l'unico a lavorare mentre tutti giocano), l'impressione epidermica che mi ha suscitato Syndicate è quanto di più convincente ci possa essere. Il gioco è rifinito con una classe e attenzione degna dei soli capolavori, e lo si capisce fin dall'introduzione iniziale o dal modo in cui si compongono le varie schermate di opzioni. Bravi Bullfrog, non vorrei sbilanciarmi, ma potrebbe essere il gioco dell'anno.

Tmb

Sono veramente stato rapito da questo gioco! Finalmente dopo un lungo periodo di simulatori di vario genere (vedi X-Wing e Strike Commander) ecco apparire sul mercato un nuovo e incredibilmente originale lavoro della Bullfrog.
Bisogna ammettere che tanta attesa è valsa totalmente, quello che ci troviamo nelle mani è uno dei programmi più belli usciti in questi mesi e, oltretutto, riesce a catturare l'attenzione in un modo spasmodico.
L'ambientazione in puro stile Blade Runner è fantastica grazie a una urbanistica che riproduce in tutto e per tutto le stesse sensazione di oppressione che regalava quel mitico film; bisogna veramente fare i complimenti sia ai grafici che al level designer per aver realizzato una serie di cittadine incredibilmente futuristiche e realistiche.
La giocabilità di Syndicate è qualcosa di indescrivibile, apparentemente sembra che le varie missioni siano molto simili l'una alle altre, invece, esattamente come accadeva in Populous II, si incomincia a giocare con la scusa di fare una "partitina" per poi finire alle tre di notte!
La possibilità di comprare potenziamenti di ogni genere per il vostro gruppo, di sviluppare nuove armi e tutto l'insieme tattico post-missione è semplicemente grandioso; ancora una volta i Bullfrog hanno tirato fuori uno dei giochi più "intrippanti", divertenti e appassionanti di tutti i tempi, insomma se vi perdete questo Syndicate siete, come dice Max, totalmente "out of melon"!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

irrompere all'interno dell'edificio e fare piazza pulita di tutto quello che mi trova davanti), far agire tutti e quattro i componenti del drappello come un'entità unica, questo tramite un'apposita opzione, rubare una macchina o un furgone per fuggire o, ancora meglio, investire coloro che si pareranno davanti a voi cercando di ostacolarvi... se poi le cose dovessero andare veramente male potrete sempre usare il Panic Mode che porterà istantaneamente i valori di intelligenza, adrenalina e percezione al massimo, i vostri uomini si armeranno e cominceranno a lottare senza esclusione di colpi per riuscire a portare a casa la pellaccia, se neanche così le cose miglioreranno allora provate a usare l'opzione di autodistruzione dei cyborg, voi perderete gli elementi della vostra squadra, ma il nemico non farà in tempo a trarne giovamento, ve lo assicuro!

Le possibilità sono dunque veramente tante.

Appena conquistato un territorio dovrete anche occuparvi di tenere buoni i cittadini, tramite il controllo del prelievo fiscale operato su di essi, e ricordate che ad essere troppo generosi non si guadagna niente, mentre se si è troppo tirchi si rischia la rivolta...

Finita una missione e conquistato un territorio una schermata vi illustrerà un rapporto finale con tutti i dati statistici riguardanti le i civili uccisi, quelli catturati ecc.

La domanda mo pongo adesso è: "E se i miei crudelissimi ed efficentissimi omaccioni morissero?". No problemo vi rispondo io, inizialmente avrete a vostra disposizione otto cyborg (i componenti per ogni missione vanno da un minimo di 1 a un massimo di 4), grazie però all'indutto-

TI MUOVERAI... SOLO QUANDO LO DIRO IO

Buona parte di Syndicate è incentrata sul settaggio dei livelli di adrenalina, intelligenza e percezione dei vostri cyborg. Questi, combinati nella maniera opportuna, vi permetteranno di ottenere vari risultati (tipi stupidi con una forza esagerata, vere macchine per uccidere ecc.)

Intelligenza: più alta è, più i vostri agenti saranno indipendenti

Percezione: una sorta di sesto senso che vi permetterà di percepire il pericolo fin da quando è distante.

Adrenalina: più alta è, più il fisico del vostro elemento risulterà efficiente.

re di volontà di cui ho parlato poco sopra potrete catturare degli agenti nemici e fargli una sorta di lavaggio del cervello instaurandogli uno dei vostri Chip, se fate questo tutte le conoscenze del sindacato a cui appartiene il cyborg catturato diverranno vostre (oltre naturalmente al cyborg stesso).

Per concludere vi segnalo come la grafica di Syndicate sia in 640X480 a 16 colori, il gioco supporta solo la SoundBlaster e per giocare decentemente vi consigliamo un mouse, un hard disk con circa 10 Mbyte liberi e tanto desiderio di potere... Dimenticavo, Syndicate è interamente tradotto in italiano!

Hasta la vista, baby!!!

Stefano "BDM" Petrullo

SINDACANDO I SINDACATI

In Syndicate dovrete vedervela con moltissime confederazioni, ma le più importanti sono:

La Tao, un sindacato orientale formato dall'unione della Triade Cinese e dalla Yakuza (la famosa mafia giapponese); gli agenti del Tao sono muniti delle armi tecnologicamente più avanzate, grazie ai grossi investimenti nel campo della ricerca e dello sviluppo; sono oltretutto addestrati ottimamente, è infatti risaputo che durante uno scontro a fuoco difficilmente fanno vittime civili.

La I.I.A. è invece nata dalle ceneri della C.I.A. ed è composta da dei veri killer muniti di armi pesanti che non esitano a fare mezze stragi durante le varie missioni; per questa loro inusitata cattiveria questi agenti sono i preferiti dalle società criminali e dalle agenzie incaricate da terze parti.

Nati in onore della memoria del presidente Castro, i Castrillos sono sempre in costante lotta con la I.I.A. per il predominio sugli stati centro-settentrionali dell'America.

Ma i più terminator di tutti sono gli agenti appartenenti al sindacato degli Sphinx Inc.; la loro ambizione è quella di formare un impero che comprenda l'Africa, il Medio Oriente, e gli stati che si affacciano sul Mediterraneo.

Secondo molti sindacati rivali questa è solo una scusa per compiere omicidi di proporzioni bibliche senza alcun ritegno, e questo potrete verificarlo voi stessi nel gioco...

PC

Nuke'em all! Dannatamente bello questo Syndicate. Era un sacco di tempo che non mi entusiasmavo così; ammetto che ultimamente sono stato preso in maniera barbara da Strike Commander, ma qui siamo forse andati oltre.

Ricordo ancora la preview del numero di luglio-agosto 92, il gioco aveva appena cambiato nome (quello precedente era B.O.B.) e le aspettative per un bel gioco c'erano, eccome.

Beh, salvo qualche lieve taglio sono state comprese tutte le opzioni previste e l'intera realizzazione vi farà impazzire per mesi interi.

La violenza più brutale è sempre al centro di ogni missione e contribuisce a scaricare una tensione che diventa crescente con il passare dei livello (per esempio scaricando il lanciafiamme contro un punk che attraversa la strada), spettacolare l'ambientazione dichiaratamente cyberpunk e l'engine del gioco funziona meravigliosamente: il tutto viene poi accompagnato poi da una splendida componente sonora, anche se non troppo varia, con tanto di parlato.

La cura dei dettagli risulta semplicemente maniacale, tram che passano sulle sopraelevate, cartelloni pubblicitari che reclamizzano una bevanda chiamata High Energy (o qualcosa di simile...), gente che circola e, alla vista di una pistola, scappa via spaventata. Come direbbe (anzi ha già detto) Max: "il meglio".

Volendo segnalare qualche difettuccio, comunque marginale, posso dirvi che quando il vostro gruppo entra in un edificio il controllo diventa un po' confuso, ma si tratta di inezie.

Il sunto di tutto questo commento è: correte a comprare questo fantastico esempio di programmazione, che risulta uno dei migliori giochi apparsi nel 1993 assieme a Strike Commander, Dune II e pochi altri eletti.

Tecnica: ☺
Giocabilità: ☺
Innovazione: ☺

Globale 97%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa è la ventitreesima introduzione che tento di scrivere: sarà quella buona? Riassunto delle puntate precedenti: The 7th Guest è un gioco GROSSO (due CD vi bastano?) e la trama è abbastanza astratta. Fine del telegiornale (bona la prima, famone

HO SPRECATO UNA BUONA MEZZ'ORA A TENTARE DI RIASSUMERE LA TRAMA PER POTERLA SCRIVERE NELL'INTRODUZIONE DEL CAPPELLO, E CHE COSA È SUCCESSO? BEH, È SUCCESSO CHE ORA CI DEVO RIPROVARE, E VI DEVO TEDIARE SENZA I BENEFICI DEL RITO ABBREVIATO.

ALLORA, UNO DEI PERSONAGGI PRINCIPALI DI TUTTA LA FACCENDA È UN VECCHIO STRACCIONE DI NOME STAUF. QUESTO LOSCO INDIVIDUO STAVA FACENDOSI I FATTI SUOI IN UN BOSCO (NON CHIEDETEMI IN CHE COSA CONSISTESSERO QUESTI BENEDETTI FATTI SUOI PERCHÉ PROPRIO NON LO SO, SULLE ISTRUZIONI NON C'È SCRITTO E QUANDO RIESCO A TROVARE ABBASTANZA TEMPO PER GUARDARMI L'INTRODUZIONE C'È SEMPRE UN CASINO TALE DA COPRIRE IL SONORO DEL PC - AMPLIFICATO ATTRAVERSO UN MONITOR) QUANDO VEDE PASSARE UNA DONNA. QUALCOSA SCATTA NELLA SUA LERCIA TESTOLINA E LA AMMAZZA. FINITA L'ORA DELLA RICREAZIONE, SI ADDORMENTA E SOGNA UNA BAMBOLA (NEL SENSO DI GIOCATTOLO). AL SUO RISVEGLIO, SI METTE AL LAVORO PER RIPRODURRE L'OGGETTO DEL SUO SOGNO, E, A LAVORO ULTIMATO, SI ACCORGE DI AVERE UN FUTURO COME GIOCATTOLAIO: NON SOLO È RIUSCITO A FARE UN BUON LAVORO, MA SI ACCORGE ANCHE CHE QUELLA PARTICOLARE BAMBOLA ATTRAE IN MANIERA PARTICOLARE GRANDI E PICCINI, QUASI FOSSE UN SORTILEGIO.

BEN PRESTO GRAZIE ALLA SUA ABILITÀ E ALLE BAMBOLE "STREGATE" STAUF SI FA UN NOME E AMMASSA UN BEL PO' DI SOLDONI, SOLDONI CHE IN SEGUITO UTILIZZA PER COSTRUIRSI UNA CASA ENORME SULLA CIMA DI UNA COLLINETTA, IN PURO STILE "FAMIGLIA ADDAMS". MA ECCO CHE COMINCIANO I PROBLEMI: I BAMBINI CHE HANNO COMPRATO LE BAMBOLE DI STAUF COMINCIANO A MORIRE COME MOSCHE PER VIA DI UNA STRANA MALATTIA, E NON C'È CURA CHE LI POSSA SALVARE. GLI ABITANTI DELLA ZONA NON FANNO A TEMPO A RADUNARSI PER LINCIARE IL GIOCATTOLAIO CHE QUESTI SPARISCE, LASCIANDO DIETRO DI SÉ LA SUA MAGIONE E ALCUNE STORIE RIGUARDANTI UN NON BEN IDENTIFICATO "TESORO". VA BENE, MA IL TITOLO CHE CENTRA? E UN ATTIMO, UN PO' DI CALMA...

UN BEL GIORNO, A CASA DI SEI PERSONE PARTICOLARMENTE IN VISTA ARRIVA UN INVITO A PARTECIPARE A UNA MISTERIOSA CENA NELL'EX CASA DI STAUF (CHE, NEL FRATTEMPO, È RIMASTA COMPLETAMENTE VUOTA). I SEI, ALLETTATI DALLA POSSIBILITÀ DI ENTRARE IN POSSESSO DEL FAVOLEGGIATO TESORO, ACCETTARONO L'INVITO. E SAPETE CHE COSA SUCCESSE? RICCHI PREMI A CHI INDOVINA... ESATTO! NESSUNO TORNÒ PIÙ INDIETRO. BELLO, EH? MA ANDIAMO AVANTI.

MARTE CONTRO LA TERRA
Il più semplice in assoluto. Guardando attraverso il telescopio (che punta rigorosamente contro il soffitto, ma va bene lo stesso) potrete vedere uno strano Marte, costellato di lettere. L'obbiettivo? creare un frase di senso compiuto partendo dalla T e seguendo le varie strisce chiare. E' inutile, non c'è via possibile...

MANGIA CHE TI PASSA
Vedete quella bella torta verde? Sì, quella con i teschi e le lapidi (mangiatevela voi, per favore). Ok, è uno dei sottogiochi (tah-dah). Quello che dovete fare è eliminare le varie sezioni quadrate in questo modo: dovete raggruppare due teschi, due lapidi e una sezione vuota. Devono essere adiacenti, mi raccomando, e non diagonalmente.

LATTE? NO GRAZIE!
Latte nel senso di lattine, che credete? Vedete i vari barattoli allineati sugli scaffali? Beh, ognuno di essi ha una bella lettera, e indovinate che dovete fare? Esatto, metterli in modo da scrivere una bella frase di senso compiuto. Io non ci sono ancora riuscito.

IN THE 7TH GUEST VOI NON IMPERSONATE NESSUNO, O MEGLIO, SIETE UN "QUALCOSA" SOMIGLIANTE ALLO SPIRITO-GUIDA DESCRITTO NELLE ISTRUZIONI DI DUNGEON MASTER (QUI SI VA VERAMENTE SULL'OSCURO, MA C'È QUALCUNO DI VOI CHE LE HA MAI LETTE? IL RACCONTO DI LORD LIBRASULUS CONTRO LORD GRAY MI HA SEMPRE INTRIPPATO): "ALEGGIATE" LETTERALMENTE PER LA CASA, SENZA RISCHIO DI DANNI FISICI VARI (UNA VOLTA TANTO), E POTETE ASSISTERE ALLE VARIE "MANIFESTAZIONI SOPRANNATURALI" DEI SEI PRECEDENTI OSPITI. QUESTE VERE E PROPRIE SCENETTE COSTITUISCONO LA VICENDA DEL GIOCO: MANO MANO CHE RISOLVETE I VARI GIOCHINI SEMI-ENIGMISTICO-SCACCHISTICI SPARSI IN TUTTE LE STANZE (VEDETE I MIEI BELLISSIMI BOX PER ULTERIORI CHIARIMENTI) POTRETE ASSISTERE SEMPRE A NUOVE BUFFONATE, COME L'OMICIDIO PIÙ STUPIDO DEL MONDO (VENTI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE MAGNIFICHE OTTO
Vi giuro, ci ho passato ore ma non l'ho ancora risolto. Sarò anche un tordo, ma voi riuscite a trovare un modo di sistemare otto regine sulla scacchiera senza che si mangino tra di loro? Aargh! mi farà diventare pazzo. Nella foto, uno dei miei tentativi falliti.

IL GIOCO DEI SEI
Più semplice (e stupido) di così si muore: vedete i due pezzi di grata con il foro semicircolare? Beh, metteteli uno sopra l'altro nella colonna a destra per poter passare. E come? Con la stessa tecnica del gioco dei quindici!

DICONO TUTTI COSI'...
Vieni in camera mia, che ti faccio vedere un bel gioco! Sulla coperta di una delle camere da letto infatti troverete codesto gioco: lo scopo è ancora quello di formare una frase, questa volta partendo dalla prima lettera e rispettando una sola regola: si può andare avanti o indietro di cinque o tre caselle.

E STAI UN PO' FERMO!
Gli scheletri sono gente allegra, si sa. Questi nove mattacchioni infatti non ne vogliono sapere di starsene nelle loro tombe: dovrete riuscire a chiudere tutte le bare usandole come "interruttore" - ne attivate una e cambiate lo status di un'altra. Semplice, no?

CUOR MIO...
Su uno dei tappeti della magione, troverete questo gioco a dir poco insulso. Cosa dovete fare? Agire sulle varie levette per far fluire il sangue dal cuore alla parte estrema destra del labirinto. Naaa...

LITRI DI POMODORO E NEMMENO UNA COLTELLATA A SEGNO, COMPLIMENTI), UN GRASSONE VESTITO DA PAGLIACCIO CHE DICE "TI PREGO STAI QUI, NON ANDARTENE" A UN RAGAZZINO ASSOLUTAMENTE IMMOBILE

SIAMO ALFIERI DEL BEL CANTO...
Altro giochino scacchistico: avete otto alfieri, e li dovete scambiare tra di loro senza farli mangiare. La linea, sapete.

IL LABIRINTO DELLA PASSIONE
Titolo stupido, gioco idem. Sotto la cucina trovate un vastissimo, intricatissimo, complicatissimo labirinto. Ed eccovi la mappa! E' su uno dei tappeti...

CHE GUARDA PER ARIA, DUE OTTUAGENARI CHE SPARANO CAVOLATE IN STILE "BBIUTIFUL" E VIA DICENDO. ASSISTERE A TUTTI QUESTI FANTASMAGORICI "SKETCH" VI AIUTERÀ A COMPRENDERE CHE COSA EFFETTIVAMENTE SIA SUCCESSO IN QUESTA CASA AI SEI SVENTURATI SCOMPARSI MISTERIOSAMENTE TEMPO ADDIETRO - E SOPRATTUTTO VI PERMETTERÀ DI PROCEDERE VERSO LO SPETTACOLARE FINALONE DEL GIOCO, FINALONE APPUNTO CHE NON ABBIAMO ASSOLUTAMENTE VISTO, DATO CHE A DIRE IL VERO CI SIAMO STUFATI PRIMA. SALUTI.

MARCO AULETTA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

the 7th Guest

Raf

7TH GUEST È ASSOLUTAMENTE STUPENDO, LA PRIMA VOLTA CHE L'HO VISTO SONO RIMASTO IMPRESSIONATO DALLA SUA MOLE GRAFICA E DAL SUO SONORO (LE VOCI DIGITALIZZATE DEI VARI PERSONAGGI SONO QUALCOSA DI IMPERDIBILE); QUANDO PERÒ MI SONO MESSO A GIOCARE, HO NOTATO CHE ERA LEGGERMENTE CARENTE PER QUANTO RIGUARDAVA LA GIOCABILITÀ. PECCATO. RACCOMANDATO COMUNQUE A TUTTI I POSSESSORI DI CD, ANCHE PER AVERE LA PROVA TANGIBILE DI AVER ACQUISTATO UN PRODOTTO CHE DARÀ LORO MOLTE SODDISFAZIONI.

Mao

ASPETTAVAMO CON ANSIA L'USCITA DI QUESTO PRODOTTO CHE SI PREANNUNCIAVA SCONVOLGENTE SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA: GRAFICA SPETTACOLARE E SONORO DI ECCELLENTE QUALITÀ RENDONO THE 7TH GUEST UN PRODOTTO UNICO E SICURAMENTE DI GRANDE EFFETTO... LA MIA SOLA RISERVA RIGUARDA LA GIOCABILITÀ CHE REPUTO UN PO' INFERIORE RISPETTO ALLE ATTESE, PER VIA DI UNA NON PERFETTA INTERATTIVITÀ. IN SINTESI UN OTTIMO PRODOTTO MOLTO BELLO DA GUARDARE E UN PO' MENO DA GIOCARE. BYE!

SORPRESA, SORPRESA!

PROVATE UN PO' A SCHIAFFARE IL SECONDO CD NEL VOSTRO LETTORE (NON VALE IL CDTV, E NEMMENO QUELLO DEL PC). CHE SUCCEDE? SEMPLICE, VI POTRETE GODERE UN PO' DI BELLA MUSICA - VERAMENTE D'ATMOSFERA - GENTILMENTE OFFERTA (SI FA PER DIRE) DAI MUSICISTI DELLA TRILOBYTE. TACA BANDA!

Una sequenza fotografica tratta dalla coreografica introduzione animata.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Max

Con 7th Guest mi tornano alle memoria alcune recensioni di parecchi anni fa che stroncarano la conversione del primo Dragon's Lair su Amiga imputandogli di avere una giocabilità inesistente (cosa peraltro vera, perché congenita con la struttura dei laser-game stessi). La fattispecie si ripete: 7th Guest è un'avventura che in sé è quanto di più arido si sia mai visto, direi tendenzialmente inesistente, ma allo stesso tempo da un punto di vista audio-visivo rimane quanto di più spettacolare i nostri home computer siano finora riusciti a visualizzare su qualsiasi monitor. Un lavoro che ritengo quindi da premiare senza esitazione perché precursore di una nuova era, nuovo punto di riferimento per una nuova generazione di videogiochi digitali...

Bdm

E che vi devo dire?
Quando ci si trova davanti uno spettacolo di tali proporzioni non si può che rimanere stupiti, grafica da Oscar (anche se alcune stanze sono un po' poco illuminate), sonoro da CD (e vorrei ben vedere) e giocabilità da, da... Da Settimana Enigmistica.
Tutto il gioco è costituito da puzzle che starebbero bene su una rivista del genere e la presenza di soli 17K di codice si fa sentire.
A mio parere The 7th Guest si rivela un'ottima dimostrazione delle capacità del CD, peccato si siano dimenticati che un gioco non è costituito solo da grafica e sonoro. Consigliato solo ai fan della bella grafica, del sonoro esagerato e della Settimana Enigmistica...

Shin

Due CD?!? Ma quanto cavolo di dati contiene 'sto gioco? Vabbé, vabbé è tutta grafica e sonoro, lo so, ma è davvero impressionante. Avete presente Inca? Ecco, più o meno ci siamo. Certo, dal punto di vista tecnico siamo realmente su un altro mondo, ma è il fattore giocabilità che mi lascia indisposto: troppo poca interattività. Volete un modo alternativo per guardare un film? Avete scelto il titolo giusto!

MA CHE CI VUOLE?

Ah ah, io The 7th Guest lo faccio girare con una mano sola! Sì, ma il PC? Err... la configurazione necessaria è un attimino esagerata: solo per "funzionare" è necessario avere un 386DX, 2 mega di RAM, una SVGA, un CD ROM, una scheda sonora che supporta il PCM (Soundblaster, per esempio), mouse e dieci mega su HD. Contenti? E non è tutto: il gioco "consiglia" un 486SX a 20mhz, 4 mega di RAM, e un qualsiasi dispositivo MIDI. Noi che abbiamo un 486DX a 33mhz e il CD della Soundblaster (abbastanza lento) ci accontentiamo di un rendimento "medio". Bello, eh?

PC

Due CD, eh? Ma che ci avranno mai messo dentro? La risposta è semplice: grafica e sonoro (sul secondo CD c'è almeno una buona mezz'ora di musica ascoltabile da un comune CD). The 7th Guest, in un certo senso, è più di un gioco: è un vero e proprio film. Risolvere i vari giochi da "Settimana Enigmistica" infatti non è il più grande divertimento di questa terra, ma quello che nel frattempo c'è da guardare e sentire è senz'altro "roba di prima classe": le stanze sono tutte credibilissime, modellate con cura e particolareggiate, le animazioni sono davvero tante (anche se non sono sempre fluidissime, soprattutto se non avete un PC paragonabile a Joshua - il computer di Wargames) e il sonoro è a dir poco d'atmosfera, con un sacco di parlato e alcune colonne sonore suonate direttamente da ciddì. I sottogiochini vanno dall'intrigante all'inutile e propongono un livello di sfida abbastanza variabile, anche se è strano risolvere un gioco letteralmente impossibile per poter accedere a uno semplicissimo - un qualcosa di simile a una curva di difficoltà graduale non avrebbe certo fatto male, ma siamo a posto così lo stesso. Buona l'idea della soluzione automatica dei giochi in caso di bisogno, altrettanto buona l'idea di rendere questa opzione tediosa da usare per non risolvere tutto il gioco in una volta. In un programma così "piccolo" comunque riescono a esserci comunque dei difetti: le pause dovute al parlato e alle varie animazioni sono spesso irritanti: non si può interrompere il sior gioco quando è all'opera. Ma chi si crede di essere? Tutto la vicenda ha comunque uno svolgimento abbastanza lento: per passare, per esempio, dalla sala da pranzo alla biblioteca ci si mette una vita, nonostante in mezzo ci sia solo un salone: il simpaticone ci corre avanti e indietro per mostrarvi tutti gli angolini, ma una volta che l'avete visto trenta volte ve ne potrà fregare assai del vaso enorme. Il difetto più grande, però, è quello di essere completamente inaccessibile a chi non conosce l'inglese, tra parlato e frasi da ricostruire è un vero massacro. Sintetizzando, The 7th Guest potrà non essere un gioco eccelso, ma andava premiato con una votazione adeguata perché rimane comunque un programma meritevole e imponente, e soprattutto un segno dei tempi: ecco dove stanno andando i giochi, o qualcosa del genere. Dal vostro Piero Angela è tutto e... beh, lasciamo perdere.

Tecnica: ☺
Giocabilità: ☺
Innovazione: ☺

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COL TUO **PC** (286 O SUPERIORE+VGA) PER VINCERE LA BATTAGLIA CONTRO LE TANGENTI **GIOCA CON:**

DA QUESTO MESE IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOAL!

A GAME BY DINO DINI

THE GAMES machine STAR PLAYER

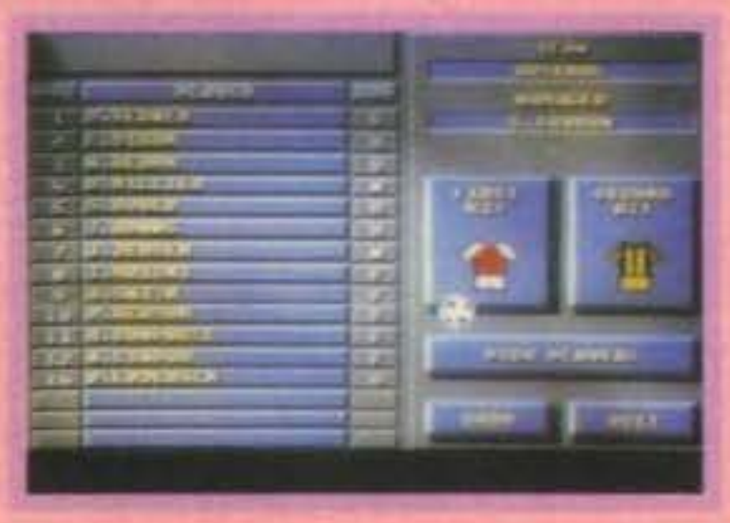
RECENSIONE REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON MARK RAMSHAW

Virgin GAMES

Amico hooligano, coi capelli un po' corti, così uomo e così bambino... Uuuh!

Siamo finalmente giunti alla recensione finale del gioco che più ci ha tenuti in ansia nel corso del 1992, affermazione questa già di per sé particolarmente significativa, se considerate che il presente numero è datato Giugno 1993...
Qualora qualche d'uno ancora non fosse al corrente della lunga e travagliata gestazione avuta da quest'ultima creatura firmata Dino Dini, vi riassumo brevemente alcuni passaggi significativi: questo Goal! è a tutti gli effetti il terzo episodio della pluridecorata saga di Kick Off, e ne avrebbe indossato anche i colori ufficiali se un'improvvisa rottura di rapporti con la Anco non avesse indotto il nostro DD a cambiare improvvisamente bandiera, accasandosi dalle parti della Virgin, per la quale ha poi

ultimato nel corso di questi ultimi sei mesi la programmazione della sua più recente incarnazione calcistica.
Come primo riferimento si parte dunque da Kick Off 2, anche se in quest'ottica non si può dimenticare la sua ormai raggiunta vetustità, in termini di anni di presenza sul mercato, e quindi anche tutte quelle implicite considerazioni indotte dall'uscita di due titoloni quali Striker e soprattutto Sensible Soccer che ne hanno recentemente offuscato la fama.
Vediamo dunque cos'ha escogitato Dino Dini per tornare in cattedrà e quindi comincio col segnalarvi che Goal si fa immediatamente notare per le differenti visuali di gioco: orizzontale o verticale a scelta del giocatore, e uno zoom che permette una



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gran tiro di Rush, e la palla entra in rete. Il giocatore come vedete inizia la sua corsa verso la panchina; il portiere leggermente in ritardo cerca di buttarsi ugualmente. Non è una foto che ci entusiasma... E' il portiere incapace o è solo un caso?

visione del gioco più ampia, simile a quella di Sensi. Gli sprite sono più curati, con decine di animazioni, e le loro movenze sono finalmente realistiche. Non potevano mancare nemmeno le modifiche al metodo di controllo, comunque simile al precedente, ma che permette al giocatore di "sentire" maggiormente la palla. Ad esempio nei dribbling è possibile effettuare delle rotazioni improvvise di 180°; questa possibilità è interessante in luce del fatto che che gli avversari non possono "passarvi sopra", così è possibile difendere la palla in modo efficace a seconda della vostra abilità di gioco.
Per quanto riguarda la velocità degli sprite, questa è stata approssimativamente aumentata del 30%, rispetto a Kick Off 2, anche se magari non tutti (probabilmente i meno portati, per non dire incapaci) gradiranno questa miglioria.
Nota importante riguarda l'inserimento di dati personalizzati per ogni giocatore: i calciatori di ogni squadra, editabili, avranno così caratteristiche differenti come resistenza, adrenalina, aggressività, ecc. mescolate a ulteriori capacità di tirare, difendere, passare o parare. Potrete dunque valorizzare a piacimento le vostre stelle formando squadre così piene di talenti da risultare inaccessibili perfino a più lucrosi e acclamati presidenti.
Presenti inoltre tutti i più famosi campionati, anche se sarete in grado di realizzare senza alcun vincolo tutte le nuove leghe che volete, come quella europea, ad esempio, che piace tanto al SignorMilan Berlusconi.
Proseguo segnalandovi l'introduzione, per favorire l'accesso progressivo al gioco, d'alcuni livelli di difficoltà (cinque) che vi permetteranno di avere un vero e proprio punteggio arcade a seconda del risultato del vostro match, moltiplicato per l'abilità del computer. Solito after touch che piace a tutti, e quattro campi dove giocare i vostri match. Altre novità riguardano i tiri da fermo: rimesse laterali, punizioni e calci d'angolo saranno caratterizzati dalla linea tratteggiata atta a indicare la traiettoria effettiva della palla.
Ancora un'ultima novità, comunque presente anche in Sensible Soccer 1.1, riguarda la regola del passaggio al portiere sempre un problema per tutte le difese.
In definitiva un gioco che vi appassionerà per mesi, probabilmente fino all'uscita di Player Manager 2

Massimiliano Pescatori

Visuale mongolfiera inferiore come area di visuale del concorrente Sensible.

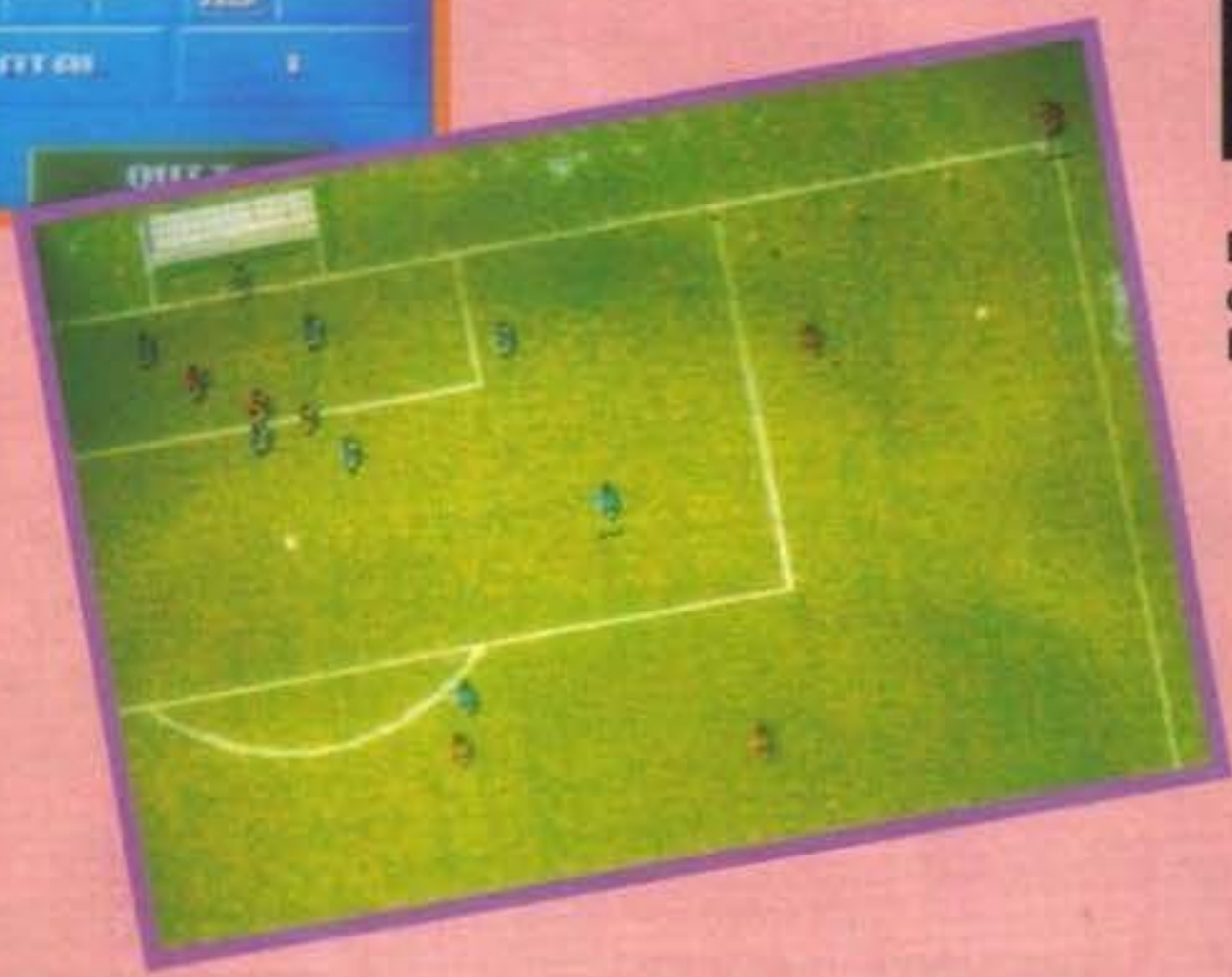
Un moderno Kit Design per riprodurre fedelmente le magliette di tutto il mondo. Effettivamente poi i colori sono stati maggiorati, ma i disegni delle paglie seppur modificati leggermente sono gli stessi presenti in Kick Off 2.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Schermata che visualizza il punteggio ottenuto dal giocatore. Come potete osservare il risultato di 2-1 a livello uno regala la gioia dell'hi-score della giornata con la cifra incredibile di punti 1 (oserei dire imbattibile).

Evidenti le potenzialità del giocatore in questione; questa opzione è degna di un gioco manageriale e Dino Dini è conscio di tutto questo (bah...).



Corner con possibilità di immaginare la traiettoria finale del pallone grazie alla linea tratteggiata introdotta per la prima volta dalla Rage in Striker.

STORIA DEL (DINO) CALCIO

Uhm... Uhm... Vediamo dunque di partire dall'inizio: molti anni fa, fu inventato il Vic 20, il primo vero computer ... bla bla bla ... e così nel lontano 1989 nacque il primo vero capolavoro della Anco: Kick Off. Sembrava un gioco come gli altri, ma al contrario alcune grosse novità erano state introdotte nel panorama dei videogiochi calcistici: i giocatori infatti mostravano velocità anomale associate ad un controllo di palla particolare (non colloso come nella norma). Il successo fu stupefacente grazie principalmente a una giocabilità eccezionale. Soldi a palate e imperitura gloria per Dino Dini, il creatore di questo videogioco, che decise di stupirci in seguito con Player Manager; naturalmente ci riuscì, e ancora oggi questo football manageriale resta uno dei migliori del genere; si trattava di un videogioco in stile Football Manager con moltissimi dati e la possibilità di giocare in modo arcade ogni partita (Kick Off). Davvero entusiasmante questo Dino Dini. Verso la fine dell'estate 1990 arrivò, con nostra viva gioia, il grande: Kick Off 2. Numerosi furono i ritocchi, a partire dall'introduzione del fatidico after touch, del replay e di un kit design per le maglie delle squadre. La storia è così arrivata al terzo capitolo, ma siccome non vuole essere un monologo per Dino Dini (un inglese purosangue), cambiamo registro. Le sue creazioni infatti non erano prive di note negative: Kick Off, in genere, possiede una velocità di gioco strabiliante, ma un giocatore principiante non aveva mai la possibilità di creare nulla di positivo o poter aspirare a una vittoria con un amico un poco più esperto. Era una partita spara e corri, non certo una bella partita. In aggiunta un calciatore tirando verso la porta da un punto preciso del campo, appena superata la metà dell'avversario, con un preciso pallonetto ben effettato riusciva sempre a segnare (me ne sono accorto quando io, mago di Kick Off, modestia a parte, dopo aver organizzato un torneo, ebbi il piacere di incontrare un personaggio totalmente incapace di costruire azioni, difendere in modo decente, ma che dopo qualche secondo di gioco mi infilò da quarantacinque metri con un tiro bug: risultato finale 0-3 con tre tiri in porta sempre dallo stesso punto ed effettuati dallo stesso calciatore). Nessuno però riuscì a spodestare Kick-Off dal suo trono e se non era per quelli della Sensible... Chissà. Ecco infatti l'ultimo capitolo datato 1992. Sensible Soccer infatti è riuscito a catapultarci in una nuova dimensione di gioco. La visione del campo è più allargata del solito e di conseguenza i giocatori che in Kick-Off erano piccoli, in Sensi sembrano delle vere e proprie formiche. Tutto questo però influisce solo positivamente sul giudizio finale perché con queste modifiche, e con l'aggiunta dei passaggi intelligenti, la giocabilità è nettamente migliorata e il giocatore può esprimere tutta la sua fantasia per creare schemi efficaci. Ora ci sarà Goal, ma sarà degno di entrare in questa storia di videogiochi leader? Giocateci a fondo prima di decidere.

GOAL È SENZA DUBBIO UN OTTIMO PROGRAMMA, DEGNO DEL SUO INDIMENTICABILE "PREDECESSORE". I PARTICOLARI SONO CURATI OTTIMAMENTE E LE INNOVAZIONI PORTATE AL METODO DI CONTROLLO SONO INDUBBIAMENTE POSITIVE. SEMPRE AL TOP SI CONFERMA DINO DINI NEL CAMPO DELLE OPZIONI, SUPPORTATE QUESTA VOLTA DALLE PERSONALIZZAZIONI DEI CALCIATORI. CONVINCENTE LA VISIONE MONGOLFIERA E LE ALTRE INQUADRATURE. CHIARAMENTE È PRESENTE ANCHE IL REPLAY MODERNIZZATO CHE VI FARÀ RIVIVERE LE VOSTRE AZIONI PIÙ ENTUSIASMANTI. LA GIOCABILITÀ È SEMPRE AI MASSIMI LIVELLI, MA PROBABILMENTE IL GIOCO MERITA IL VOTO PIÙ ALTO NELLA PAGELLA RIGUARDANTE LA LONGEVITÀ. E' CHIARO CHE PARLO DA APPASSIONATO DI CALCIO, MA NEL NOSTRO PAESE VISTO CHE È LO SPORT NAZIONALE, LO SI PUÒ CONCEDERE. IL SONORO È DI NOTEVOLE LIVELLO ANCHE PARAGONATO AL PROGRAMMA DELLA SENSIBLE. TUTTO POSITIVO ANCHE SE AI PUNTI, MIO PERSONALE GIUDIZIO CONDIVISO ANCHE DA MAX (QUINDI NON CORRO PERICOLI DI LICENZIAMENTO), VINCE UGUALMENTE SENSIBLE 1.1, CONSIDERANDO ANCHE IL FATTO CHE DINO DINI HA POTUTO SFRUTTARE IL VANTAGGIO DI USCIRE QUASI A UN'ANNO DI DISTANZA (DOVE POTEVANO ARRIVARE QUELLI DELLA RENEGADE? DOVE ARRIVERANNO CON SENSISOCCER 2? CHISSÀ...).

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORPH

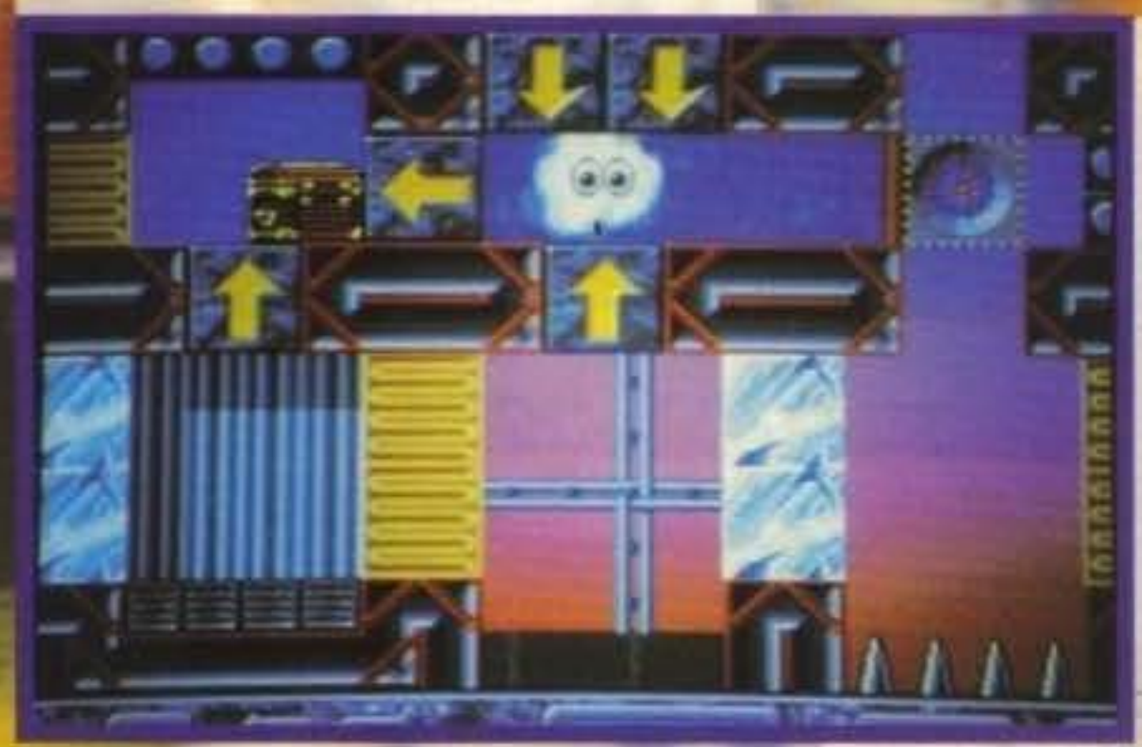
Chiamato inizialmente Metamorphosis e incluso nella lista delle prossime uscite targate Flair, questo nuovo piccolo capolavoro di Peter Johnson è improvvisamente finito fra le braccia della Millennium, che da parte sua lo ha accolto con non poca soddisfazione...

Un bambinetto grassottello e con un insana passione per la chimica, uno zio scienziato abbastanza fuori di testa e un intero laboratorio: credo che ci siano tutti gli elementi necessari per un disastro su grande scala... ma cominciamo dal principio. Era un giorno veramente speciale per Morph - Morris Rolph per essere più precisi - il simpatico ragazzino dai capelli rossi, protagonista del nostro gioco: suo zio Krakenpot, un vero scienziato con tanto di occhiali spessi venti centimetri, lo aveva chiamato per mostrargli l'ultima delle sue incredibili invenzioni. Solitamente si trattava di oggetti privi di una qualsiasi utilità pratica, come lo spremi-banane atomico o il richiamo per scorpioni africani, ma questa volta aveva davvero costruito qualcosa di strepitoso: una macchina per il teletrasporto!

Morph era l'unico, tra i molti nipoti, a condividere con lo sbadato professore un grande amore nei confronti delle scienze di qualsiasi genere e natura. Non vedeva veramente l'ora di poter provare la sua nuova invenzione. Quando raggiunse il laboratorio Morris trovò tutto già pronto per un primo esperimento: la strepitosa macchina occupava quasi interamente la stanza, dove lo aspettavano lo zio Krakenpot ed Eric, un simpatico topolino destinato a divenire famoso come il primo essere vivente teletrasportato. Morph non stava più nella pelle per la trepidazione (e chi può biasimarlo?). Il professore diede inizio all'esperimento e... tutto andò meravigliosamente bene: Eric venne smaterializzato a un capo della stanza, solo per riapparire pochi secondi più tardi vicino alla parete opposta. Il piccolo ragazzino non riusciva ancora a credere ai propri occhi e, dopo non pochi minuti di silenzio assoluto, proruppe con l'inevitabile richiesta: "Zio, posso provare anch'io a farmi teletrasportare?", balzando contemporaneamente al di sopra della piattaforma di partenza.

Ovviamente la risposta dello zio, scienziato sbadato e originale ma dotato comunque di una coscienza funzionante, fu ovviamente negativa: "No Morph, non sono ancora pronto per un esperimento simil...". In quello stesso istante, con un sordo crepitio accompagnato da una fontana di scintille, la macchina iniziò a funzionare. Era stata opera di Eric, il vivace topolino, che non avendo di meglio da fare si era aggrappato alla leva di controllo della macchina.

Immaginate a questo punto lo shock del professore: l'unico pensiero che la sua capace mente poteva elaborare era: "Oddio, mia sorella mi ridurrà a pezzi quando verrà a sap..."; i pensieri di Krakenpot venne interrotto da un fragoroso fulmine (destino dei grandi scienziati quello di non poter mai finire una frase senza essere interrotti!). In una frazione di secondo il professore riprese il proprio controllo e si avvicinò alla macchina: "Devo assolutamente farlo tornare indietro prima che sia troppo tard..."; questa volta a interromperlo (come volevasi dimostrare) fu una fragorosa esplosione di luce all'interno del laboratorio: un fulmine aveva colpito la macchina del teletrasporto, spargendone i pezzi un po' ovunque (compresa un'altra dimensione). Ora la tragedia era davvero completa!



Passarono pochi istanti di silenzio, carichi di tensione e paura, durante i quali il professore

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON RIUSCÌ A FORMULARE UN SINGOLO PENSIERO DEGNO DI TALE NOME (E ANCHE SE CI FOSSE RIUSCITO, L'AVREBBERO COMUNQUE INTERROTTO...). POI, DAL NULLA, GIUNSE LA VOCE DI MORPH: "ZIO, NON TI PREOCCUPARE, VA TUTTO BENE! BEH, QUASI... SONO FINITO IN UNA SPECIE DI LIMBO INSIEME AI PEZZI DEL TELETRASPORTATORE. CREDO DI ESSERE IN GRADO DI RECUPERARLI TUTTI, COSÌ FORSE POTRÒ TORNARE INDIETRO. POSSO ANCHE CAMBIARE FORMA A PIACERE QUI DENTRO... CAVOLI, È DAVVERO DIVERTENTE!". EVIDENTEMENTE IL GENIALE SCIENZIATO E SUO NIPOTE AVEVANO DELLE IDEE COMPLETAMENTE DIVERSE SU COSA POTESSE DEFINIRSI DIVERTENTE O MENO, MA QUESTO NON È IMPORTANTE.

ALL'INIZIO DEL GIOCO, MORPH NON È ALTRO CHE UNA SIMPATICA PALLINA COLORATA, CON TANTO DI OCCHIONI TERRIBILMENTE ESPRESSIVI (E, QUANDO VUOLE, ANCHE UN PAIO DI ROBUSTE BRACCIA!). LO SCOPO È QUELLO DI ATTRAVERSARE I VARI LIVELLI - QUATTRO PER ESSERE PRECISI: IL GIARDINO, LA FABBRICA, LE FOGNE E IL LABORATORIO, NON NECESSARIAMENTE IN QUESTO ORDINE - NEL DISPERATO TENTATIVO DI RECUPERARE CIÒ CHE RESTA DELLA MACCHINA DEL TELETRASPORTO. PURTROPPO IL LIMBO IN CUI MORPH È CONFINATO CONTIENE NUMEROSE INSIDIE, MA IL RAGAZZO HA IL DONO DI CAMBIARE LA PROPRIA STRUTTURA MOLECOLARE A PIACERE, IL CHE GLI PERMETTE DI SUPERARE QUALSIASI OSTACOLO. GLI STATI CHE IL NOSTRO EROE PUÒ ASSUMERE SONO IN TUTTO QUATTRO: GASSOSO, LIQUIDO, ELASTICO E SOLIDO, CIASCUNO DEI QUALI PRESENTA VANTAGGI E SVANTAGGI (UNA SFERA D'ACCIAIO PUÒ FACILMENTE ABBATTERE UN MURO, MA SE FINISCE IN ACQUA HA BEN POCHE SPERANZE DI CAVARSELA).

IN REALTÀ, QUANDO PRIMA HO DETTO CHE MORPH PUÒ TRASFORMARSI A PIACERE, MENTIVO IN MANIERA SPUDORATA: I CAMBIAMENTI DI STATO SONO CONTATI (IN BASE AL LIVELLO), E SE NE VENGONO ESEGUITI PIÙ DEL DOVUTO, IL LIVELLO NON VIENE CONSIDERATO CONCLUSO E DEVE ESSERE INIZIATO DA CAPO. MORPH PUÒ INOLTRE ASSUMERE DETERMINATI STATI SOLO UN CERTO NUMERO DI VOLTE, IL CHE SIGNIFICA CHE NON PUÒ UTILIZZARE TUTTI I CAMBIAMENTI A DISPOSIZIONE PER CAMBIARE, AD ESEMPIO, SOLTANTO TRA SOLIDO E LIQUIDO. UNA NOTA POSITIVA È CHE SI PUÒ RICOMINCIARE UN LIVELLO IN QUALSIASI MOMENTO, SENZA PER QUESTO PERDERE UNA DELLE VITE A DISPOSIZIONE.

IL NUMERO DI OGGETTI BONUS E DI PERFIDI OSTACOLI È ELEVATISSIMO, UNA CARATTERISTICA QUESTA CHE NON POTEVA CERTO MANCARE ALL'INTERNO DI UN PLATFORM COSÌ VARIO E VELOCE. OVVIAMENTE IL LORO EFFETTO NON È SEMPRE UGUALE, MA DIPENDE FONDAMENTALMENTE DALLO STATO FISICO IN CUI SI TROVA MORPH QUANDO NE ENTRA IN CONTATTO: DELLE SPINE, PER FARE UN ESEMPIO, NON FANNO NE CALDO NE FREDDO A UNA NUBE DI VAPORE, NÉ TANTOMENO A UNA SFERA D'ACCIAIO, MA POSSONO RIVELARSI ALQUANTO DANNOSE QUANDO COLPISCONO UNA PALLA GOMMOSA PIENA D'ARIA. ALCUNI DEGLI OSTACOLI, IN PARTICOLARE QUELLI CHE PROVOCANO UNA VARIAZIONE DI DENSITÀ MOLECOLARE, POSSONO INVECE RIVELARSI UN VANTAGGIO SE SFRUTTATI NELLA MANIERA GIUSTA. TRA I VARI OGGETTI BONUS, TUTTI UTILISSIMI E TALVOLTA INDISPENSABILI, SPICCANO LA MAPPA DEL LIVELLO ATTUALE E I RIFORNIMENTI SUPPLEMENTARI DI CAMBIAMENTO DI STATO.

RIUSCIRE A COMPLETARE MORPH È UN'IMPRESA DECISAMENTE COMPLESSA, MA VI GARANTISCO CHE SI TRATTA DI UN'IMPRESA PER LA QUALE SARETE PIÙ CHE FELICI DI TRASCURARE LAVORO E AMICIZIE PER UN PO' DI TEMPO!

ANDREA FATTORI

PETER JOHNSON - CURRICULUM VITAE

L'AUTORE DI MORPH NON È CERTO UN PIVELLO ALLE PRIME ARMI: TRA I SUOI LAVORI, VERAMENTE NUMEROSI, SPICCANO ALCUNI TRA I TITOLI PIÙ CELEBRI DELLA STORIA VIDEOLUDICA. IL SUO LAVORO È COMINCIATO NEL 1983, PER LA BBC MICRO E ACORN ELECTRON, E CONTINUA OGGI PER LA MILLENNIUM. TRA I SUOI PRIMI TITOLI TROVIAMO Q*BERT, INDIMENTICABILE PADRE DI UN NUMERO IMPRESSIONANTE DI PLATFORM, LO STREPITOSO BEACH HEAD, CRYSTAL CASTLES E IMPOSSIBLE MISSION (INCOMMENSURABILE PIETRA MILIARE), YIE AR KUNG FU 1 E 2, E ARKANOID. IL SUO PASSAGGIO ALL'AMIGA E ALL'ATARI ST È STATO SEGNATO DALLE CONVERSIONI DI ALCUNI CELEBERRIMI GIOCHI DEL CALIBRO DI WIZBALL A ARKANOID 2, PER FINIRE CON ROBOCOP. MORPH È IL SUO PRIMO LAVORO PER LA MILLENNIUM, UN LAVORO VERAMENTE ECCELLENTE!

PETER È STATO ANCHE AUTORE DI ALCUNE MUSICHE TELEVISIVE E PUBBLICITARIE, DURANTE UNA BREVE PAUSA DAL MONDO DEI COMPUTER: SUONAVA LUI STESSO QUASI TUTTI GLI STRUMENTI (NON CONTEMPORANEAMENTE, SE A QUALCUNO FOSSE VENUTO L'INSANO DUBBIO!) E REGISTRANDO I PROPRI LAVORI CON LE SUE APPARECCHIATURE A 8 PISTE.

Amiga

COSA SI PUÒ DIRE DI MORPH CHE NON SIA POSSIBILE INTUIRE DALLE FOTO E DAL CURRICULUM DI PETER? INNANZITUTTO LA GRAFICA È VERAMENTE DI ALTISSIMA QUALITÀ, PERFETTAMENTE FEDELE ALLO STILE "TONDO E BUFFO" CHE SI STA SEMPRE PIÙ AFFERMANDO NELLA MAGGIOR PARTE DEI VIDEOGIOCHI. LE ESPRESSIONI CHE ASSUME LO SPRITE PRINCIPALE A SECONDA DELLO STATO FISICO E DELLE SITUAZIONI, SONO VERAMENTE GRANDIOSE, E LE SCHERMATE DI PASSAGGIO NON SONO CERTO DA MENO. ANCHE PER LA MUSICA, SAPIENTEMENTE ALTERNATA A OTTIMI EFFETTI SONORI, NON SI PUÒ ASSOLUTAMENTE DIRE NIENTE DI NEGATIVO. LA PARTE MIGLIORE DEL GIOCO È COMUNQUE LA GIOCABILITÀ: CHI ANCORA RICORDA WIZBALL (UNO DEI MIEI TITOLI PREFERITI IN ASSOLUTO), NON FARÀ FATICA A RITROVARE IN MORPH LA VELOCITÀ E L'IMPREVEDIBILITÀ CHE LO CARATTERIZZAVANO. RIUSCIRE A COMPLETARE UN LIVELLO AL PRIMO TENTATIVO È UN'IMPRESA ALQUANTO DISPERATA (ANCHE PERCHÉ SONO TUTTI MOLTO VASTI), MA QUESTO NON SIGNIFICA ASSOLUTAMENTE CHE IL GIOCO RISULTI FRUSTRANTE, ANZI... A OGNI PARTITA IL DESIDERIO DI COMPLETARLO SI FA PIÙ FORTE E VI ASSICURO CHE C'È DA PERDERE INTERE NOTTATE SUL COMPUTER!

MORPH RIESCE A UNIRE SAPIENTEMENTE L'ELEMENTO PUZZLE AL CLASSICO PLATFORM, IL TUTTO CONDITO CON UNA GRAFICA OTTIMA: UN COCKTAIL VERAMENTE ESPLOSIVO!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENVENUTI NEL MARKET VIRTUALE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

RICHIEDI IL CATALOGO CON TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER

AMIGA **IBM** COMPATIBILI Macintosh

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI GLI ARTICOLI DA NOI COMMERCIALIZZATI

AVVENTURE A PROVA DI JOYSTICK !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALCATRAZ		59,9	79,9	
APIDYA		49,9		
ARABIAN NIGHT		TEL.		
ASSASSIN		49,9		
BODY BLOWS		69,9		
CATTIVIK		49,9		
CREEPERS		79,9		
DYNA BLASTER		69,9	79,9	
ENTITY		TEL.	TEL.	
GOBLINS 2 (IL PRINCIPE BUFFONE)	SI	69,9	79,9	
HUMAN RACE		TEL.	TEL.	
LEMMINGS 2		69,9	89,9	
LIONHEART		59,9		
NATHAN NEVER (THE ARCADE GAME)		59,9		
PANGO		49,9		
PREMIERE		59,9		
STREET FIGHTER 2		59,9		
SUPER FROG		TEL.		
THE CHAOS ENGINE		59,9		
UGH !		49,9	59,9	
ZOOL		49,9	79,9	

CINEMA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
LA BELLA E LA BESTIA			89,9	
HOME ALONE 2 (MAMMA HO PERSO L'AEREO 2)			89,9	
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	SI	109,9	109,9	134,4
ROBOCOP 3		59,9	79,9	
STAR TREK			99,9	
THE ADDAMS FAMILY		39,9		
THE TERMINATOR 2029			TEL.	

AVVENTURE GRAFICHE !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALONE IN THE DARK	SI		109,9	
BETRAYAL AT KRONDOR			TEL.	
BLACK CRYPT		79,9		
CRUISE FOR A CORPSE	SI	59,9	79,9	
CURSE OF ENCHANTIA		59,9		
DAUGHTER OF SERPENTS	SI		99,9	
DRAGON'S LAIR 3 - THE CURSE OF MORDREAD		89,9	99,9	
DUNE	SI	69,9	79,9	
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	SI	79,9	89,9	
EYE OF THE BEHOLDER 2 - LA LEGGENDA D'DARKMOON		69,9	69,9	
FLASHBACK		TEL.	TEL.	
GUY SPY		69,9	79,9	
INCA			109,9	
ISLAND OF DR. BRAIN			109,9	
KING'S QUEST 5	SI	99,9	99,9	134,4
KING'S QUEST 6			89,9	
LARRY 5 LEISURE SUIT		89,9	89,9	134,4
LURE OF THE TEMPTRESS	SI	69,9	79,9	
MANIAC MANSION	SI		79,9	
MONKEY ISLAND 2 - LECHUCK'S REVENGE	SI	109,9	109,9	
POLICE QUEST 3 - THE KINDRED			109,9	
SEX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER			89,9	
SHADOW OF THE BEAST 3		69,9		
SHADOW OF THE COMET			69,9	
STAR CONTROL 2			99,9	
TEX: PIOMBO CALDO	SI	69,9		
THE LEGACY			TEL.	
THE LEGEND OF KIRANDIA	SI	89,9	89,9	
ULTIMA TRILOGY 2			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD 2			109,9	
ULTIMA 7			99,9	
ULTIMA 7 - PART 2 - SERPENT ISLE			129,9	

SPORT !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
3-D BOXING	SI	69,9	79,9	
3-D SOCCER	SI	69,9		
3-D TENNIS	SI	69,9	79,9	
BATTLE CHESS 4000			99,9	
CALIFORNIA GAMES		39,9		
CAR & DRIVER			89,9	
CHAMPIONSHIP MANAGER		49,9	59,9	
ESPANA 92	SI	59,9		
F1 GRAND PRIX	SI	79,9	109,9	
GRAND PRIX UNLIMITED	SI		79,9	
LOTUS 3		59,9		
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT			99,9	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.		59,9		
ROAD RUSH		59,9		
SENSIBLE SOCCER		69,9		
THE MANAGER	SI	79,9	79,9	
WRESTLE MANIA			69,9	
WWF EUROPEAN RAMPAGE		49,9		

COMPILATION !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
AIR COMMANDER	SI		89,9	
VIRTUAL REALITY VOL. I	SI	69,9		

GUERRA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A LINE IN THE SAND			99,9	
ASHES OF EMPIRE	SI	99,9	99,9	
CAMPAIGN	SI	79,9	89,9	
CARRIERS AT WAR			99,9	
CASTLES	SI	69,9	69,9	
CASTLES 2			89,9	
GREAT NAVAL BATTLE			99,9	
GREAT NAVAL BATTLE - SUPER SHIP DISK			59,9	
GREAT NAVAL BATTLE - AMERICA DISK			59,9	
POPULOUS 2		79,9	99,9	
POPULOUS 2 PLUS (POP. 2 + POP. CHALL.)		79,9		
SABRE TEAM		59,9		
SPOILS OF WAR			69,9	
TASK FORCE 1942			129,9	
VIKINGS		49,9		
WAR IN THE GULF		TEL.	TEL.	

SIMULAZIONE DI VOLO E GUERRA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A 320 AIRBUS		99,9	99,9	
ACES OF THE PACIFIC			99,9	
ACES OF THE PACIFIC (EXPANSION DISK)			59,9	
B 17 FLYING FORTRESS		109,9	99,9	
BIRDS OF PREY		69,9	109,9	
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL			119,9	
COMANCHE - DATA DISK 1			TEL.	
DESERT STRIKE		69,9		
DOG FIGHTER		TEL.	TEL.	
EPIC		69,9		
F 15 STRIKE EAGLE 3			109,9	
FALCON 3.0			109,9	
FALCON 3.0 (MISSION DISK)			69,9	
GUNSHIP 2000		99,9	89,9	
GUNSHIP 2000 (MISSION DISK)			69,9	
RED BARON		89,9	99,9	134,4
RED BARON (MISSION BUILDER)			79,9	
STRIKE COMMANDER			119,9	
STUNT ISLAND			109,9	
TRACON 2		69,9	TEL.	
WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF THE KILRATHI			99,9	
X - WING			129,9	
XENOBOTS			79,9	

SIMULAZIONE E STRATEGIA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A - TRAIN			99,9	134,4
AIR BUCKS		49,9		
BUSHBUCK	SI	69,9	69,9	
CIVILIZATION		89,9	99,9	
CRISIS IN THE KREMLIN			99,9	
EL FISH			TEL.	
EMPIRE DELUXE			TEL.	
SIM EARTH		89,9	89,9	134,4
SPACEWARD HO!			TEL.	
TRADERS	SI	49,9	59,9	

TRA=SOFTWARE E MANUALE ITALIANO

SALVO ERRORI DI STAMPA.

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) ..... **GRATIS**
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) **7.000**
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) **16.000**
- ❑ 5 1/4

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Boccolini
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSi ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

PERUGIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WOODYS WORLD

Vediamo: "Woody's World, un bel platform alla Mario Bros con un personaggio grassoccio che soffre di crisi schizzofreniche multiple alla ricerca di un cristallo magico perduto da qualche parte che non si sa bene dove sia...". Hmmm, sì, mi piace come cappello...

In ogni mondo incantato che si rispetti, esiste sempre un bell'oggetto magico (gioiello, scettro, cristallo, tanto per citare le cianfrusaglie generalmente più utilizzate) che protegge il regno dei buoni dalle costanti pressioni dei cattivi; fatalmente prima o poi questo "reliquiario di energia positiva" deve venir meno (purtroppo l'equilibrio tra il bene e il male non è il bene assoluto, e inevitabilmente dopo anni di ordine e pace l'entropia si ribella ed escono fuori cose come gli articoli di Shin), e così al momento giusto appare sempre un bel drago rosso sputafuoco che se lo ruba, o magari una rana un po' miope che se lo mangia scambiandolo per un moscone, oppure ancora, come guarda caso avviene nella nostra storia, da un giorno all'altro improvvisamente non c'è più e basta (che tanto fa lo stesso).

Il povero Re (non quello sopra al Do, ma quello sopra al trono), improvvisamente senza il suo potentissimissimo cristallo magico, si trova così davanti all'evidente impossibilità di governare il suo brillante regno; infatti, a causa della malignità che ormai sguazza allegramente nella regione, gran parte dei suoi servi si sono mostruosamente polimorfati in cose schifose e maligne (tipo quelle che si trovano nei cheeseburger di Wendy) che amano passare tutto il loro tempo grugnendo e lanciando imprecazioni monosillabiche, nonché assalendo e distruggendo i pacifici villaggi per costruire al loro posto roccaforti di male, barricate contro il nemico e spiagge per nudisti. Per poter riprendere il controllo morale e militare della situazione, il regnante fa prontamente chiamare il più grande eroe della sua terra (è lui, è lui) ovvero il famosissimo Woody (ci mancherebbe che non sia famoso, il mondo è suo. NdTitolo), e, quando questi finalmente giunge, quasi in lacrime gli dice: "Senza il cristallo non sarò più capace di riprendere il controllo (che è, epilettico?)(Colpa dei videogiochi...), e la nostra amata terra sarà invasa dalle forze del male per sempre; va mio prode, cerca il settimo castello che non c'è (ma cacchio, sulla mappa non c'è davvero!)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e ritorna qui al più presto, vittorioso come sempre". Così, dopo quest'ultima benedizione del re, il nostro caro Woody si toccò le balle e partì...

"Ma chi è Woody", vi chiederete voi? Questo vispo ragazzo elfico è noto e amato in tutto il reame per le sue incredibili doti atletiche che lo hanno portato alla vittoria in parecchie specialità durante le numerose olimpiadi elfiche; infatti, sfruttando la potenza delle sue gambe e il suo sopraffino senso dell'equilibrio, riesce a spiccare poderosi salti in lungo e in largo, controllandone addirittura la traiettoria con una precisione tale da permettergli di lanciarsi come un falco

sulla testa degli avversari. Comunque la sua caratteristica più peculiare non sta nelle gambe, ma nella plurima psiche: infatti è stranamente posseduto da "due" dei più gravi complessi di schizzofrenia indotta da oggetto esterno, che in presenza appunto di particolari oggetti lo trasformano anima e corpo in una delle altre due personalità nascoste nel suo contorto subconscio; infatti non appena vede un bel torcione (le istruzioni dicono che è uno scettro, ma io mi oppongo fermamente a questo punto di vista), indovinate un po' che cosa fa? Si trasforma nella Statua della Libertà? Ma no, ma no, è semplice, trasmuta in Prince Woody, diventando così più agile, veloce e robusto, ottenendo in questo modo l'abilità di compiere salti di maggior gittata e di lanciarsi in scivolata sui nemici per stenderli definitivamente al tappeto. Se per caso dovesse invece vedere una corona, cosa gli potrà mai capitare? Prende le sembianze di Max? No, no, Max usa come simbolo del suo indiscusso potere (la poltrona in pelle di redattore), mentre il nostro simpatico Woody diventa King Woody, ancor più agile, ancor più veloce, molto più robusto (trabocca energia da tutte le parti) e addirittura capace di lanciare stelline come arma d'attacco contro i nemici (che sotto l'ermellino si nasconda un ninja?). Questo in poche parole è Woody, e sarete proprio voi che avrete il compito di controllarlo per aiutarlo a portare a termine la sua missione (ovvero recuperare il cristallo dal castello che non c'è).

All'inizio di ogni partita vedrete la mappa del reame e un simpatico dito che vi indicherà la vostra momentanea posizione; appena cominciate a giocare potrete visitare soltanto lo Steam Castle, ma non appena lo supererete avrete la possibilità di visitare le altre aree contigue, muovendovi così in giro per tutto il regno. Sulla mappa sono segnati sia i sei castelli esistenti (il settimo, come ormai avrete sicuramente capito, non c'è ancora e comparirà soltanto quando avrete completato tutti gli altri), sia le varie tappe che dovrete obbligatoriamente percorrere durante i vostri spostamenti; queste in tutto sono dieci e sono divise in più livelli di gioco (esattamente come per i castelli), e caratterizzati da nemici, grafica e musica personalizzata. Ogni volta che portate a termine con successo una qualsiasi area, comparirà una stellina sopra di essa e potrete riattraversarla tranquillamente in qualsiasi momento, dopo di che potrete spostarvi nella prossima locazione che intendete visitare (quelle raggiungibili sono identificate da un punto di domanda), e tentare così di liberarla. Per far ciò dovrete muovervi in un labirinto di tubi, scivoli, piattaforme semoventi, tapis-roulant mortali, stranissimi passaggi segreti e decine di altre amenità simili alla ricerca di dei bauli; per poter superare lo schema bisogna infatti raccogliere almeno la metà dei bauli dispersi nel livello (fino a quando l'indicatore in basso a sinistra non diventa verde), dopo di che dovrete cercare l'uscita e tentare di andarvene indenni. Lungo la vostra strada troverete, oltre ai nemici e ai bauli, una miriade di monete d'oro, dei blocchi raffiguranti un cuore e alcune interessanti porte; i soldi tornano utili non soltanto a ottenere punteggi da capogiro (il che poi si rivelerebbe veramente futile poiché non c'è una tabella dei record e non si vincono vite per punti), ma servono, se raccolte in abbondanza, a ricaricare parzialmente di energia il vostro personaggio. I blocchi possono essere sfruttati sia come fonte di appoggio (per cui bisogna stare sempre molto attenti a non romperli inconsideratamente), sia perché nel loro interno sono spesso nascosti dei bonus: infatti se vengono infranti a testate (che Woody sia il cugino segreto di Mario? Bah, qualche dubbio mi viene) potranno eventualmente liberare un torcione, una corona (che vi trasformeranno in ordine in Prince e in King Woody), una stellina (permette a una qualsiasi forma di Woody di sparare) o, ancora meglio, una (e in certi rarissimi casi addirittura due) vita extra.

Infine ci sono le porte; nel gioco ne potete trovare di tre diverse qualità, caratterizzate da un punto di domanda, dall'effige di King Woddy o dalla scritta Exit. Scopo di queste è farvi entrare (o eventualmente uscire) nelle stanze bonus, nelle quali avrete l'occasione di raccattare grandi quantità di monete e di scoprire qualche baule extra ben nascosto; quelle con il punto di domanda sono sempre apribili da tutti, ma quelle con il simbolo del re possono essere aperte solo sotto la forma regale, e spesso contengono un cuoricione dai poteri mistici...

In tutti i castelli che affronterete, se nell'ultimo livello riuscite a scoprire tutti i bauli che erano stati nascosti, l'indicatore diventerà arancione e verrete ricompensati con un sacco di punti, una vita extra e sopratutto un codice che vi permetterà di ripartire da quella locazione la prossima volta che inizierete a giocare; ciò torna veramente utile visto che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una partita dura in media anche una buona oretta (soprattutto se si parte dal primo schermo), ed è un ottimo stimolo per spingervi a conoscere a fondo gli incredibili segreti e i numerosi trabocchetti del gioco, dove spesso sono nascosti gli ultimi fatidici bauli. Infatti secondo me una delle parti più divertenti e coinvolgenti dei platform game è appunto la presenza di stanze e passaggi segreti nascosti un po' dovunque; i programmatori hanno esaltato al massimo questo fattore tanto che, benché sia il primo e più semplice livello, non ho ancora scoperto dopo ore di gioco tutti i segreti dello Steam Castle; nelle stanze bonus esistono a volte fino a tre o quattro corridoi nascosti e controstanze segrete una dentro l'altra, e vi assicuro che scoprirne sempre di nuove è una pacchia incredibile e uno stimolo formidabile al gioco, che così non si rivela mai ripetitivo e noioso. Inoltre ogni tanto vi sarà richiesto di risolvere alcuni quiz logici colpendo ripetutamente alcuni blocchi muta-forma finché non otterrete la combinazione giusta; questo può rivelarsi necessario addirittura per far comparire l'uscita o per creare le piattaforme utili a raggiungere parti altrimenti irraggiungibili.

Woody's World è un prodotto semplice e a prima vista senza tante pretese, ma non appena inizierete a giocarlo veramente a fondo scoprirete una marea di qualità inaspettate che non potranno non affascinarvi per giorni interi: complimenti Vision Software, tutto sommato avete speso bene i vostri ultimi sette mesi.

LUKE

VERAMENTE NON MALE. PER ESSERE UN CLONE DI MARIO BROS CON LA GRAFICA STILE JAMES POND, WOODY'S WORLD HA COMUNQUE TUTTE LE CARTE IN TAVOLA PER DIVENTARE UNA GRANDE PLATFORM: UN'INCREDIBILE SEMPLICITÀ DI GIOCO, L'OTTIMA MANOVRABILITÀ DEL PERSONAGGIO (MIGLIORATA ANCHE DALL'OPZIONE PER UTILIZZARE UN JOYSTICK A DUE TASTI), LA BUONA GRAFICA COLORATA E ROTONDA E UNA DIFFICOLTÀ MOLTO BEN REGOLATA PERMETTONO AL GIOCATORE MEDIO DI AFFRONTARE LE AVVENTURE DI WOODY CON SICUREZZA E DI VENIRE COSÌ COINVOLTI PER ORE ED ORE. DOPO UN ESORDIO NON TROPPO CONVINCENTE WOODY'S WORLD MI HA VERAMENTE COINVOLTO GRAZIE ALL'INCREDIBILE QUANTITÀ DI PASSAGGI E BONUS NASCOSTI DIVINAMENTE UN PO' DOVUNQUE, CHE NON RENDONO MAI IL GIOCO NOIOSO O RIPETITIVO; ANDARE AVANTI È SEMPRE PIÙ DIVERTENTE, MA ANCHE PERLUSTRARE A FONDO UN LIVELLO NON POTRÀ NON AFFASCINARVI.

DIAMO QUINDI IL BENVENUTO UFFICIALE AI VISION SOFTWARE, DIETRO ALLA CUI SIGLA SI NASCONDONO I TRE NEOZELANDESI AUTORI DEL GIOCO, NEL VARIOPINTO MONDO DEI VIDEOGIOCHI, COME ESORDIO NON C'È MALACCIO.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 84%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAELSTROM

Presi nel morso della corrente, avvinghiati alle spire delle galassie, scagliati in atti di sabotaggio e cuciti in intrighi d'alta politica: questo è il minimo che vi può capitare giocando a Maelstrom!

TANTO PERCHÉ LO SAPPIATE, LA NOSTRA REDAZIONE HA UN'EFFICENZA PAUROSA: SUBITO DOPO L'ANTEPRIMA ARRIVA LA RECENSIONE, SENZA DARVI NEMMENO IL TEMPO DI SOSPIRARE I MERAVIGLIOSI PRODOTTI CHE VI SCIORINIAMO. VEDRETE CHE, PRIMA O POI, RIUSCIREMO ADDIRITTURA A RECENSIRE I GIOCHI PRIMA ANCORA CHE ESCANO LE ANTEPRIME!

AMENITÀ A PARTE, MAELSTROM SI PREANNUNCIAVA COME UN SIMULATORE MOLTO PARTICOLARE, CON L'OBIETTIVO DI TUFFARE IL GIOCATORE IN UN TURBINE DI AVVENIMENTI ASSOLUTAMENTE INESTRICABILE. COMINCIAMO DAL PRINCIPIO (COME DISSE IL RE DI CUORI AD ALICE) AFFERMANDO CHE VOI SIETE IL BOSS CHE PIÙ BOSS NON SI PUÒ. IL TITOLO CHE VI SPETTA, ADDIRITTURA, È OVERLORD: NON STO CHIARAMENTE PARLANDO DEL NOME IN CODICE PER LO SBARCO IN NORMANDIA, MA DI UN GRADO CHE VI GARANTISCE POTERI GLOBALI SUL VOSTRO PIANETA.

PRIMA, PERÒ, ERAVATE UN SEMPLICE UFFICIALE DEL SINDICATO (NON SINDACATO, EH?), CONVINTO ALLA DISERZIONE DAI METODI BRUTALI DEI VOSTRI MANDANTI: VOLEVANO CHE VOI ISPEZIONASTE HARMONY PER CERCARE POSSIBILI METODI DI ATTACCO. ARRIVATI SUL PIANETA, AVETE PENSATO CHE I VOSTRI CAPI FOSSERO GRANDI FARABUTTI, OFFRENDO AL PICCOLO E INDIFESO PIANETA IL VOSTRO AIUTO CONTRO LE TERRIBILI FORZE DEL SINDICATO. PER IL VOSTRO GESTO AVETE RICEVUTO LA CARICA DI OVERLORD, E ORA IL SINDICATO VI VUOLE MORTI, OLTRE AL RESTO DELLA GALASSIA...

IL VOSTRO PRIMO GESTO NEL GIOCO È SEDERVI SU UNA POLTRONA CIBERNETICA CON VISORE OLOGRAFICO, IN GRADO DI GENERARE DAVANTI AI VOSTRI OCCHI UN PANNELLO COMANDI. SICCOME NON SIAMO MICCHI, ABBIAMO CAPITO TUTTI CHE DETTO PANNELLO APPARIRÀ SUL MONITOR, GIUSTAPPOSTO A UNA RETINATURA ATTRAVERSO CUI È VISIBILE IL VOSTRO UFFICIO; STRANO UFFICIO, INVERO: UN LOCALE BUIO CON TRE COLONNE ROSSE DISPOSTE QUASI A CASO, AVENTE LA POLTRONA COME UNICO MOBILE. QUESTO PANNELLO SARÀ LA COSTANTE PRESENZA DEL GIOCO: PILOTABILE VIA MOUSE (DIVENTATO ORMAI UNA NECESSITÀ) E ISTORIATO DA PARECCHI PULSANTI DI COMANDO.

ORA, VOI SIETE IL MEGAPRESIDENTE DEL PIANETA HARMONY: NON VI RIPETO LA BATTUTA DEI ROMANZI ROSA, CHE HO GIÀ SCRITTO NELL'ANTEPRIMA, PERÒ VI INFORMO CHE DETTO PIANETA NUOTA NELLO SPAZIO ESATTAMENTE AL CENTRO DEL SUO SETTORE GALATTICO; COORDINATE ZERO, ZERO, ZERO: QUEL CHE CI VUOLE PER FARVI SENTIRE UNA NULLITÀ.

ATTORNO A HARMONY TROVERETE UNA BELLA SCHIERA DI PIANETI, CIRCA DUE DOZZINE, CHE COL VOSTRO HANNO DIVERSI TIPI DI RELAZIONI. SI SPAZIA DAI PIANETI AMICHEVOLI CHE VI CONCEDONO LA LORO TECNOLOGIA AGLI INDIFFERENTI A OLTRANZA, ARRIVANDO A QUELLI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

totalmente ostili. Ciò che conta è che nel gioco voi non tratterete con cose, ma con persone, e le persone, si sa, sono piuttosto imprevedibili. Vi cito un esempio: su Harmony, la governatrice è la signora Elysia Sybarrite (un cognome da riduzione di stipendio!), classificata come onesta, intelligente e affidabile, e lo è davvero. Ma poi scoprirete che è figlia di una prostituta, e che ne è tremendamente imbarazzata, rendendola un soggetto ideale per estorsioni e ricatti. Carino, vero? Scoprirete, insomma, verità alternative su tutti i pezzi grossi che controllano i pianeti attorno al vostro, e potrete sfruttare queste informazioni in base al vostro intuito politico, senza magari dimenticare un pizzico di coscienza e buon cuore.

Il vostro scopo è pacificare tutti questi pianeti con i mezzi a disposizione, offerti essenzialmente dalla Marina Militare e dal SIN. Il SIN è la vostra CIA, e, curiosità, la parola "SIN" in inglese significa peccato: altra piccola spruzzata d'umorismo. Questo SIN vi permetterà di investigare su tutte le personalità importanti, di raccogliere prove, di tentare colpi di stato, e altre affettuosità di tale schiatta. La Marina, invece, è il vostro tirapugni spaziale, con cui potrete spargere giustizia ultraviolenta e simili. Naturalmente la flotta a disposizione di voialtri non è la migliore, come pure Harmony non dispone della tecnologia più avanzata. Per questo, però, esistono gli scienziati, da mettere ai ceppi nei loro laboratori sotto lunghe fruste. Vedrete che col tempo il vostro catalogo bellico si riempirà di gingillini veramente cattivi, pronti per l'uso contro qualche governante nevrotico.

Harmony è un pianeta di miniere. Questo comporta che il suo dipartimento minerario, su vostro ordine, potrà divertirsi a sforacchiare dappertutto per cercare minerali vari dai nomi inpronunciabili. Naturalmente, essendo voi il gran capo, dovrete curare personalmente l'allocazione di personale ai vari rami esecutivi del pianeta, oltre a fissarne lo stipendio. A questo si aggiungerà il reclutamento di uomini scelti per eseguire il servizio di prima linea: in altri termini, Maelstrom fa distinzione tra personale generico, che è solo un certo numero di persone agenti come supporto, e personale efficace, ossia tutte le primedonne, con tanto di cartella personale, a cui assegnerete effettivamente i lavori.

E' da notare che, col tempo, troverete il personale terribilmente ridotto, soprattutto quello militare. I vostri cacciatori di talenti saranno sempre nell'arena per cercare nuova gente da assumere, ma non è sicuro che siano tutti in gamba, e ne troverete anche alcuni inaffidabili.

Gli intrighi politici prevedono lo scambio minerario con altri pianeti, i cui prezzi variano a seconda delle contingenze. Oltre a questo, eventi vari entreranno nella girandola per destabilizzare un po' la vostra condotta: invasioni planetarie, in cui potrete decidere per l'intervento bellico, rapimenti, contatti, sabotaggi e via così. Vi toccherà quindi cercare di tenere salde le relazioni diplomatiche, oltre a valutare con lungimiranza certe decisioni politiche o commerciali. Il fine ultimo del vostro operato sarà sempre la pace nella galassia, ma la flotta di Harmony potrà, se vorrete, spargere il caos. Tra parentesi, costruire una flotta è proprio ganzo, perché troverete una buona decina di scafi spaziali, equipaggiabili con le combinazioni più assurde di armi futuristiche, tra cui gigantesche siringhe inietta-batteri o proiettori di onde per addormentare il nemico!

Non sono sicuro, quindi, che il gioco vi offrirà un Maelstrom d'acqua, ma sicuramente vi schiafferà sul muso un bel concerto di guai, tutti per voi dalla galassia con furore.

Willi

Maelstrom ha, una buona volta, premesse interessanti: dopotutto, non è facile trovare in giro un simulatore galattico. Aggiungendo che il suo nucleo è la variabilità imposta da elementi imponderabili delle persone, potremmo concludere che possa essere un gioco altamente riuscito.

La risposta è: sì e no. Non è strettamente vero che la trama sia ogni volta diversa, per il semplice motivo che alcuni avvenimenti fondamentali ci sono sempre. La variabilità, inoltre, contempla casi già noti, come ad esempio le battaglie spaziali: raramente in un simulatore del genere si ottiene sempre lo stesso risultato, non solo in Maelstrom. Infine, la struttura economica e politica non è poi così elaborata come si potrebbe pensare, anche se è piuttosto interessante. Poi, la grafica non è nulla di speciale, eccettuando i disegni delle astronavi, degli equipaggiamenti, e i filmini di intermezzo. Ultima cosa: non è facile da usare. Ci vuole un po' per abituarsi, e anche allora si ha l'impressione che l'interfaccia comandi avrebbe potuto essere migliorata.

In sintesi? E' una bella esperienza di gioco, mi ha catturato, e non c'è nulla di simile in giro. Un acquisto altamente raccomandato agli strateghi pazienti, e, una volta tanto, nessun bisogno di mega-configurazioni, anche se vi spazza via undici mega dall'ardisco.

Tecnica:
Giocabilità:
Innovazione:

Globale 87%

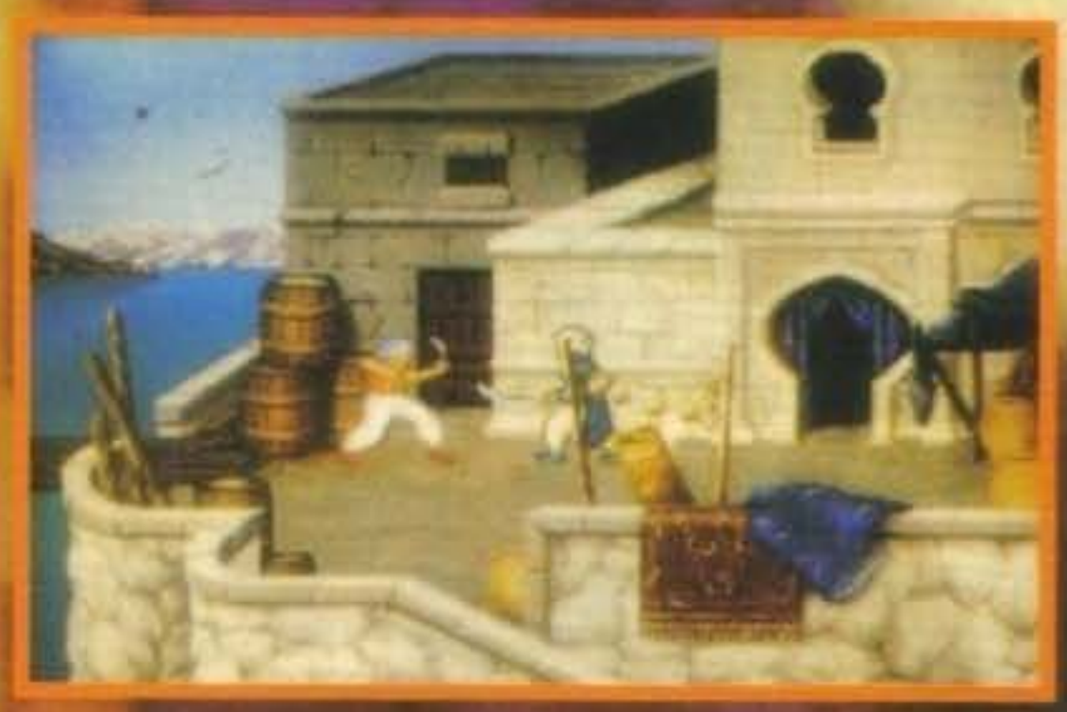
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ho sempre detto io: quella dei Persiani è una razza di sfigati. Prima il mio gatto, che neanche all'età di un anno è stato castrato, e poi 'sto benedetto principe, che anche se non è ancora entrato nel coro delle voci angeliche poco ci manca visto che in Persia e dintorni tutti (e dico proprio tutti), tranne la sua amata principessa, lo vogliono fare secco. Sembra quasi la storia tra Eloisa e Abelardo (guardate che Abelardo non è l'ex di mia sorella, mi riferisco alla storia ambientata nel medioevo o giù di lì... Massì quella specie di Soap-opera alla Renzo e Lucia tanto per intenderci). Che c'entrano Eloisa e

fratelli... circa cinquecento) della bella principessa avrebbe rinunciato volentieri alla mano destra pur di vederla in sposa al sultano più potente del medioriente. Ora, visto che il nostro sfigatissimo principe aveva impedito questo matrimonio di convenienza andando a rapire (liberare? bho?) la propria amata nel castello del califfo, i fratelli della principessa stessa (e non solo: anche tutte le guardie armate dei paesi circostanti e tutto il parentado defunto (vedi anche scheletri)) si aizzarono contro di lui, e in una maniera non troppo cordiale. Per di più le stesse guardie del vostro regno (o

PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME



Il principe più sfigato nella storia del software videoludico torna a fare la sua comparsa. E stavolta son dolori per tutti, scheletri compresi...

meglio, di quello di vostro padre) vi stanno dando la caccia, poiché proprio quest'ultimo, a causa del vostro amore, si è trovato in una situazione non troppo piacevole con tutti i regni del vicinato.

Abelardo? C'entrano, c'entrano. Emmò vi spiego anche il come, il dove, il quando e il perché.
Dunque, era una notte calda e afosa (mbè?!? Che pensavate di trovare in piena estate in Persia? La neve?) e il nostro beneamato principe aveva appena salvato la sua bella dalle grinfie del sultano cattivo. L'unico problema era che il sultano non aveva mica rapito la principessa, bensì la stava ospitando in vista delle nozze che si dovevano tenere quella sera stessa. Questo il motivo dell'ora e mezzo a disposizione per portare a termine la rescue mission nella prima puntata di questo ormai emblematico serial videoludico.
Dicevamo che la principessa non era stata rapita, vabbè lei non era molto felice di sposare quell'ammasso di lardo

ma si sa i matrimoni combinati... Eh già, si trattava proprio di un matrimonio combinato, in cui il parentado al completo (e come parentado al completo intendo padre e

Ecco spiegati i riferimenti con la storia di Eloisa e Abelardo (i fratelli di lei ce l'avevano con quest'ultimo e così lo castrarono!).
Peggio di così non si può, direte voi. E invece no! C'è pure dell'altro, come se già tutto questo non fosse abbastanza... Difatti, è proprio il vostro amore per 'sta bene-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

detta principessa che vi sta facendo creare tutti questi casini e di conseguenza oltre a dover scappare a destra e

a manca vi trovate anche nella situazione di dover salvare la damigella che all'idea di dover rinunciare a una vita senza di voi, fra le umide mani del sultano, ha preferito darsi la morte, avvelenandosi (aaaarggghh! Romeo e Giulietta nooo! Per pietà, vi scongiuro...).

Infine, provate un po' a indovinare quanto tempo avete per raggiungere la vostra bella e somministrarle l'antidoto (con sempre tutti i fratelli, scagnozzi e scheletri che vi inseguono)? Bravi, proprio novanta minuti! Vedo che avete studiato, io studio sempre... (doppio arrgh! Sopprimetela!!!).

Seriamente parlando, la storia non è proprio questa, ma vi assicuro che quella reale è ancora più contorta e che quindi è meglio tralasciare, soprattutto se come me odiate le soap-opera, le telenovelas eppalle varie.

A codesto punto mi sa tanto che è meglio arrivare al gioco vero e proprio, cominciando ad analizzare i vari aspetti e rapportandoli a Prince Of Persia (il primo). Dunque, parto subito col dire che stavolta la vostra missione si svolgerà all'aperto, anzi in locazioni completamente diverse l'una dall'altra. Difatti, il gioco inizia con voi che siete in fuga da una reggia (quella di un marito geloso? La vostra sotto assedio del nemico? Quella del sultano cattivo? E chi può dirlo...) e un godziliardo e mezzo di guardie che vi danno la caccia. Prosegue poi con una sequenza d'intermezzo in cui si vede la vostra persona svenuta nella stiva di una nave e che, data la vostra leggendaria fortuna, quest'ultima finisce coi ritrovarsi in mezzo a una burrasca. Vi risvegliate così sulla spiaggia di una qualche terra (magari fossero le Bahamas...) e dopo aver superato un quiz alla "apriti sesamo" vi ritrovate appunto nelle grotte dei quaranta ladroni. Scopo: trovare il tappeto magico di turno (... voglia di tappeeeti... NdRey) e con lui l'uscita da quel posto infimo. A questo punto la scena cambia e guarda un po' vi ritrovate... alt! Così vi svelo tutte le scene del gioco! Beh, non mi sembra molto corretto. Ok! Allora tagliamo corto e passiamo al resto.

Nel paragonarlo col primo della serie, si può notare fin dall'inizio come la grafica sia ben più colorata e curata, e nel complesso più varia per quanto riguarda i fondali (anche se a volte la prospettiva può ingannare un attimino).

Le animazioni dello sprite principale sono praticamente rimaste inalterate e nemmeno la struttura base di gioco è cambiata, anche se nella fase iniziale dello stesso, ovvero quando scappate dal castello, ci sono molti più combattimenti da affrontare.

Come detto la sfida contro il tempo è rimasta, ma stavolta la mappa da percorrere è di gran lunga più ampia. Proprio per questo è possibile continuare da dove siete morti l'ultima volta.

I comandi sono sempre molto semplici da usare: le quattro frecce più due tasti nel caso della tastiera o il joystick se ce l'avete; e la configurazione base richiesta non è niente di particolare un semplice 286 dotato di VGA. A questo proposito: niente paura! Il gioco gira a quasi uguale velocità sia su un 386SX 16 che su un 486/50 (c'è solo un guadagno di fluidità quando il picchio deve muovere qualcosa di veramente grosso, come ad esempio la nave su cui dovete saltare all'inizio del gioco).

Ma adesso c'è la pubblicità e chi cambia canale è un truffaldino (c'è ancora il commento da leggere).

Shin

PREMETTO CHE DOPO AVER VISTO L'ANIMAZIONE DELLO SPRITE PRINCIPALE DI FLASHBACK QUELLA DEL PROTAGONISTA DI PRINCE OF PERSIA 2 MI PUZZA UN PO' DI VECCHIO. RIMANE POI IL FATTO CHE DOPO AVER GIOCATO AL PRIMO POP QUESTO NUOVO PRODOTTO TARGATO BRODERBUND NON OFFRE PIÙ NESSUNA GROSSA NOVITÀ SOSTANZIALE. CERTO, È PIÙ AMPIO DEL PRIMO, È PIÙ BELLO DEL PRIMO, È PIÙ GROSSO DEL PRIMO ED È ANCHE PIÙ CATTIVO DEL PRIMO, MA MANCA COMPLETAMENTE D'INNOVAZIONE. GRAFICA E SONORO SONO DI BUONA FATTURA: FONDALI REALISTICI OTTIMAMENTE COLORATI E MUSICHE D'ESTREMA ATMOSFERA SE AVETE LA SOUNDBLASTER.

LA GIOCABILITÀ È COMUNQUE SU ALTI LIVELLI E SE VOLETE UN ARCADE ADVENTURE DOVE USARE UN PO' DI CERVELLO QUESTO È IL TITOLO CHE FA PER VOI. MA SE NON AVETE APPREZZATO TROPPO IL PRIMO PRINCE OF PERSIA, OPPURE CI AVETE GIOCATO COSÌ TANTO DA ESSERVENE UN PO' STUFATI, FORSE LA SCELTA PIÙ AZZECCATA È QUELLA DI RIPIEGARE SU FLASHBACK. NEL COMPLESSO RIMANE IN OGNI CASO UN BEL GIOCO, VERAMENTE.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☺
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE 89%

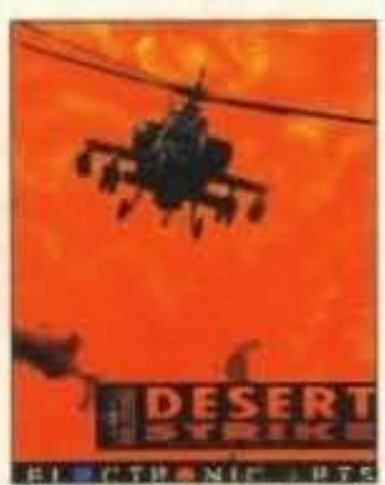
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

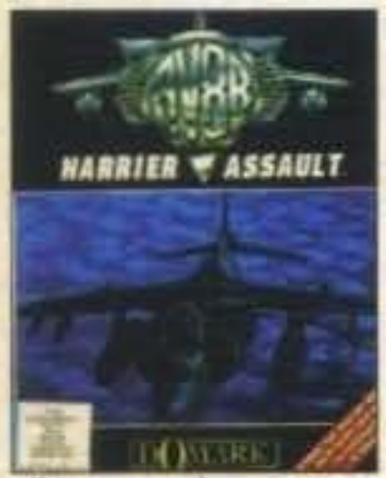
NOVITA' SOFTWARE AMIGA

Chuck rock II 59.900

Reach forthe Skies 89.900



Desert Strike 69.900



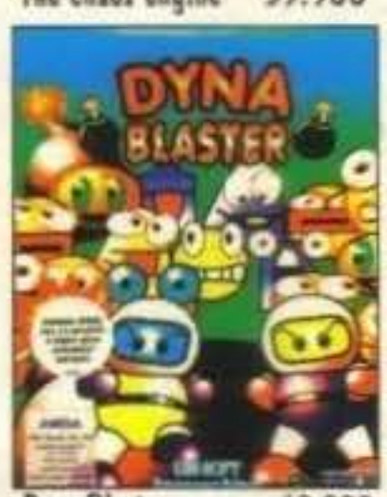
Harrier assault 89.900

Road rash 59.900

The chaos engine 59.900

Blody Blows 69.900

Arabian night 49.900



Dyna Blaster 69.900

Beavers 49.900

Creatures 59.900

Titolo	Lira
Budget	
Boxing manager	24900
Bubble bobble	24900
Carrier command	24900
Crazy cars II	24900
Flimbo's Quest	24900
Gazza super socc	24900
Ghouls'n Ghosts	24900
Go for gold	24900
Golden axe	24900
J.k.Squash	24900
Knight Force	24900
Microprose soccer	24900
Murder	24900
Ninja Remix	24900

Titolo	Lira
Out run Europa	24900
Panza Kick boxer	24900
Prince of persia	24900
Pro tennis tour	24900
Raimbow island	24900
RBI 2	24900
Rick dangerous 2	24900
Robocop 2	24900
RVF Honda	24900
S.Monaco GP	24900
Savage	24900
Strider 2	24900
Terminator 2	24900
Turrican II	24900
Arcade/Azione	
3d World boxing	69900
3d World Soccer	69900
3d World Tennis	69900
Addams family	39900
Body blows	69900
California Games II	39900
Cattivik	49900
Chaos engine	59900
Cool World	49900
Dribbling	49900
Euro football C.	49900
Euro Soccer	49900
Extasy	59900
Fire & Ice	49900
Fire Force	49900

Titolo	Lira
Humans	59900
Joe &mac	49900
Liverpool	49900
Leeds united	49900
Lemmings 2	69900
Lion Heart	59900
Lords of time	49900
Nicky boom	69900
Nigel mansel	59900
Nigel mansel A1200	69900
No second prize	59900
Parasol stars	39900
Piracy	69900
Reteel	39900
Robocop 3	59900
Road rash	59900
Roger rabbit	69900
Sensible Soc.r 92/93	69900
Simpsons	39900
Sleepwalker	39900
Sleepwalker A1200	49900
Smash	49900
Street Fighter II	59900
Striker	59900
Super frog	79900
Titus the fox	49900
The acquatic game	59900
Troddlers	49900
Trolls	49900
Universal monsters	39900

Super Frog 79.900

Titolo	Lira
Waxworks	89900
Winter Sport 92	49900
Wizkid	39900
Wreastling WWf II	49900
Zool	49900
Zool A1200	59900
Simulazione	
Advantage tennis	69900
Air land e sea	79900
Airbus A320	99900
Alcatraz	59900
Ashes of empire	99900
A-Train	99900
AV8B Harrier Ass.	89900
B17 Fling fortess	109900
Battle of brittain	69900
Bill's tomato game	59900
Birds of prey	69900
Black cript	79900
Campaign	79900

Street Fighter II 59.900

Titolo	Lira
Castles	69900
Centurion	59900
Chaos engine	59900
Civilization	89900
Cruise for a corpse	59900
Dylan dog	69900
Dark qeen	89900
Dyna blaster	69900
Dragons lair III	89900
Dune	69900
Elvira 2	79900
Fascination	59900
Gobliins	49900
Gobliins 2	69900
Grand Prix	99900
Gunship 2000	59900
Harpoon 1.2.1	79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1	9900
SWORDS OF TWILIGHT	14900
CH. GOLF	9900
CH. BASEBALL	9900
CH. FOOTBALL	9900
CH. BASKETBALL	9900
POPULOUSE	14900
PROMISED LANDS	9900
MUSIC STUDIO	19900
SUPER HUEI	9900
SHANGHAI	9900

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili.

Titolo	Lira
Harpoon batt. set 3	49900
Harpoon batt set 4	49900
Harpoon Scen.ed.	49900
Hook	59900
Indiana J. arcade	59900
Indiana J fate of a.	109900
Int.sport challenge	59900
KGB	79900
King Quest V	99900
Kid gloves II	59900
Legend of Kyrandia	89900
Legend of Valur	109900
Loom	69900
Lotus III	59900
Lords of ring	59900
Lure of templess	69900
Monkey island	69900
Monkey island 2	109900

Titolo	Lira
Monkey island 3	
Pool	69900
Populous II	79900
Populous world ed.	49900
Power monger	69900
Power monger data	49900
Sfide invernali	79900
Sim earth	89900
Steel Empire	69900
Stratego	59900
Supertetris	79900
Sword of twilight	49900
Tex willer	69900
The bards tale 3	79900
The Carl Lewis	69900
The manager	79900
Tracon II	69900
Ween	79900

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ergostick 49.900

Tac 2 34.900

49.900

Gravis 79.900

Sting Ray 109.900

Manta Ray 109.900

Wico Red Ball 49.900

25.900

49.900

Wico bat H. 49.900

29.900

23.900

Scanner Epson GT 6500
con driver per Art Department e cavo
L.2.400.000 AGA compatibile

Stampante HP550C Colori
con Kit Colori/BN, e Carta, Driver
L.1.400.000

Panasonic

Kx-P 1170 9 Aghi B/N	399.000
Kx-P 1123 24 Aghi B/N	560.000
Kx-P 2123 24 Agh Color	675.000
Kx-P 2180 24 Aghi B/N	510.000
Kx-P 1695 9 Aghi B/N 132 Col.	914.000
Kx-P 2624 24 Aghi Cori 32 Col.	1.200.000
Kx-P 4410 Stampante Laser	1.500.000
KX-P 4430 Stampante Laser	2.235.000

Nec

P22Q 24Aghi B/N	684.000
P30 24 Aghi B/N	900.000
P60 24 Aghi Colori	1.165.000
P62Q 24 Aghi	1.165.000
P70 24 Aghi 132 Col	1.350.000
P72Q 24 Aghi 132 Col.	1.420.000
P90 24 Aghi	2.110.000
Nec 3FG Monitor	1.089.000

Tutto il materiale elencato è coperto da 12 Mesi di Garanzia

Copritastiera Amiga 600 L.12.000
Copritastiera Amiga 1200 L.15.500
In PVC antiurto/antistatico Trasparente.

AMIGA

NOVITA' HARDWARE

Commodore

Prezzi iva INCLUSA

Amiga 600	499000
Amiga 600 hd40	835000
Amiga 1200	785000
Amiga 1200 hd 40	
Amiga 1200 hd 80	
Amiga 1200 hd 120	
Monitor 1084s	439000
Monitor 1960	839000
Drive 1011	179000

Amiga 4000 25 Mhz., 6 Mb Ram, Hd 40 Mb, Tastiera, Mouse,.....L.3.790.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 120 Mb, Tastiera, Mouse,.....L.3.990.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 213 Mb, Tastiera,Mouse,.....L.4.299.000

Novita' Amiga 4000 68030
*** L.2.590.000 ***

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 120 Mb, Tastiera, L.2.650.000 iva inclusa

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 200 Mb, Tastiera, L.4.499.000 iva inclusa

Tutti i prodotti sono coperti da garanzia Commodore Italia

Anitivirus con indicaz. di Traccia 50.000

Drive Esterno AMIGA 149.900

Mouse a infrarossi. 99.900

Genlock Semiprofessionale per Amiga 569.900

Megachip aggiunge 1Mb di memoria chip 389.900

Mouse Ottico AMIGA 59.900

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114
APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

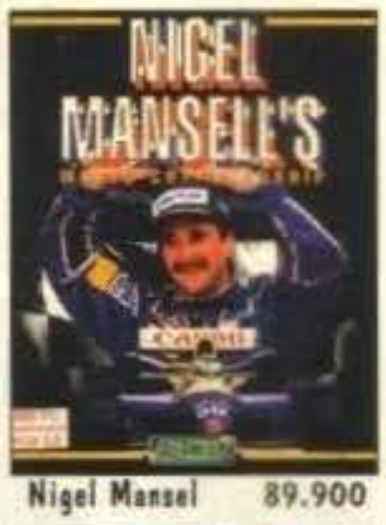
http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS

NOVITA' SOFTWARE

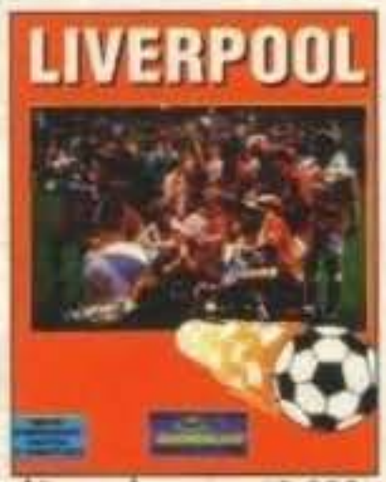
Legend of valur 109.900

El Fish 89.900



Nigel Mansel 89.900

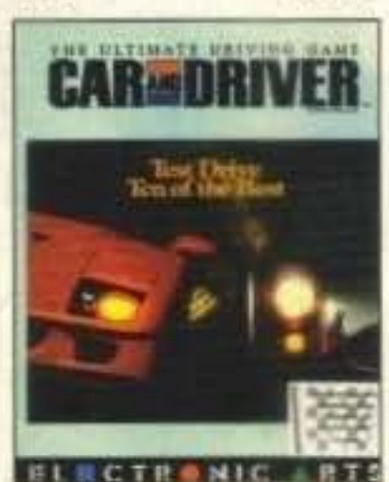
Titolo	Lire
Simulazione/Adventure	
A-Train	99900
A-Train cost.Set	39900
Aces of pacific	99900
Aces of Pacific Data	59900
Air Commander	89900
Airbus A320	99900
Alone in the dark	109900
Amazon	119900
Ancien. art of Sky	129900
Another World	79900
Ashes of Empire	99900
ATAC	99900
AV8B Harrier Ass.	99900
B17 Fling Fortess	99900
Battle chess 400	99900
Birds of prey	109900
Campaign	89900
Car & Driver	89900
Castless II	89900
Championship M.	59900
Civilization	99900
Comanche Max O.	119900
Comanche Data	
Cruise for a Corps	79900
Dark Half	89900
Darklands	129900
Dominium	109900
Dragons L. 3	99900
Dune	79900
Dune II	89900
Dylan dog	79900
Dyna Blaster	79900
Elvira 2	89900
Empire	69900
Eye of Beholder II	69900
Eye of beholder III	
F1 Grand Prix	109900
F117 Night	89900
F15 Strike eagle 3	109900
Falcon 3	109900
Falcon 3 Data D.	69900
Fascination	59900
Goblins 2	79900
Grand prix unl.	79900
Great naval battle	99900
Gunship 2000	89900
Gunship 2000 data	69900
Harpoon 1.2.1.	89900
Harpoon data d.	79900
Harpoon battle s.3	49900
Harpoon battle s.4	49900
Harpoon scen.edit.	49900
Harrier jump jet	109900
Hook	69900
Inca	109900
Incredible machine	109900
Indiana J. arcade	79900
Indiana J. Fat of A.	109900
Jetfighter II data d.	69900
KGB	89900
King's Quest V	99900
King's Quest VI	119900
Laura Bow II	99900
Legend of kyrandia	89900
Legend of valour	109900



Liverpool 49.900

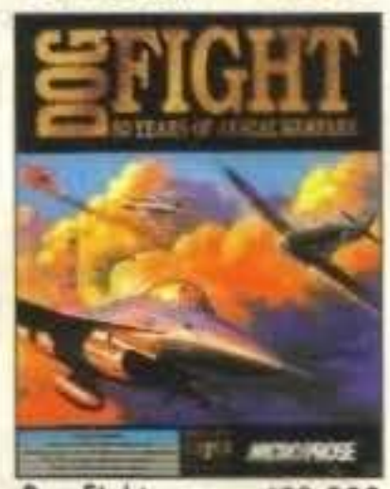
Zool 79.900

Ultima 7 part II 129.900



Car & Driver 89.900

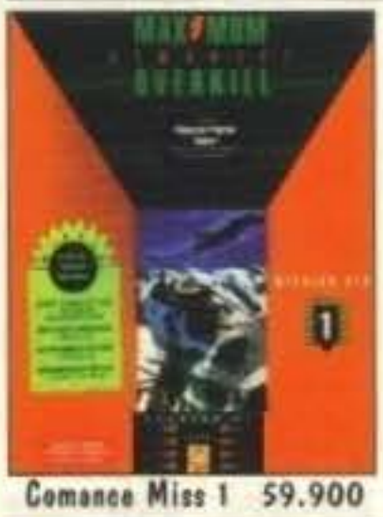
Titolo	Lire
Loom	69900
Lord of rings II	99900
Maniac Mansion	79900
Mantis	129900
Mario is missing	99900
Might & Magic IV	119900
Moonstone	69900
Monkey island	89900
Monkey island 2	109900
Monkey island 3	
NFL	69900
Pacific islands	79900
Pacific wars	119900
Police quest	109900
Populous II	99900
Power monger	89900
Quest of Glory 3	99900
Red baron data d.	79900
Rex nebular	119900
Rome ad92	89900
Sfide invernali	79900
Sherlock holmes	109900
Shuttle	99900
Sim Ant	89900
Sim Life	99900
Spce Quest IV	99900
Space quest V	119900
Special Forces	99900
Star control II	99900
Star Treck	99900
Strike commander	129900
Stunt island	129900
Supership	59900
Supertetris	89900
Task Force	129900
Test Drive III	89900
Tex Willer	79900



Dog Fight 139.900

Titolo	Lire
The manager	79900
The summoning	89900
Ultima IV	129900
Ultima trilogy II	129900
Ultima underworld	129900
Ultima underworld2	129900
V for Victory	109900
V for Victory II	109900
Veil of darkness	119900
Waxworks	89900
Willy beamish	99900
Wing Commander2	99900
X-Wing	129900
World tennis champ	79900
Yeager air comb.	79900
Budget	
Carrier command	24900
Crazy cars II	24900
Go for gold	24900
Golden axe	24900
Knight force	24900
Indy last crusade	24900
Italia 90	24900

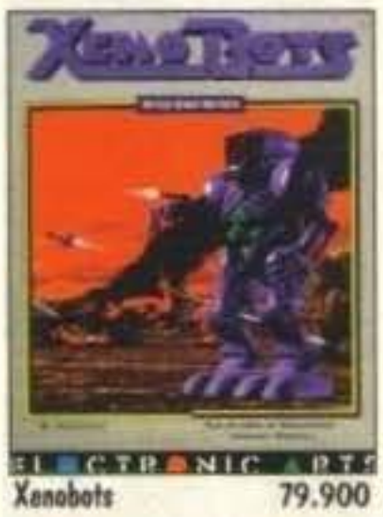
TUTTE LE ULTIME NOVITA' DISPONIBILI A MAGAZZINO



Comance Miss 1 59.900

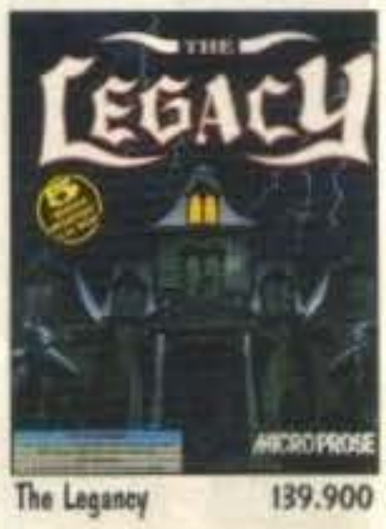
Comanche 119.900

Micael Jordan 99.900



Xenobots 79.900

Reach for the Skies 99.900



The Legancy 139.900

Titolo	Lire
Microprose Soccer	24900
Murder	24900
Out run	24900
Panza kick boxer	24900
Pinball magic	24900
Pitfighter	24900
Rack'em	24900
RBI 2	24900
Rick Dangerous 2	24900
Savage	24900
Starglider 2	24900
Streetfighter	24900
Super off road	24900
Wild street	24900
Arcade/azione	
1st Chess tutor	99900
3d World Boxing	79900
3d World Tennis	79900
American tail	89900
Arma letale 3	49900
Catch 'em	49900
Cool Crock Twins	49900
Cool World	49900
Cover Girl poker	69900
Crazy cars 3	69900
Double dragon 3	49900
Espana games 92	69900
Euro Soccer	49900
European Champ 92	79900
Extasy	69900
Fire King	99900
Gazza II	39900
Gods	49900
Home Alone 2	89900
Humans	59900
Joe & Mac	69900
Jhon madden II	109900
JP Papin's goal bu.	89900
Leeds United	49900
Lemmings 2	89900
Legend of Myra	59900
NCAA Basket	79900

Titolo	Lire
Nicky Boom	79900
Putt Putt	89900
Robocop 3	79900
Simpson	49900
Sleepwalker	49900
Space Crusade	49900
Street Fighter 2	69900

Titolo	Lire
Summer challenge	79900
Super Cauldron	49900
Trivial Pursuit	79900
Trolls	49900
Winter Sport 92	49900
Wreastling WWF	49900
Manchester United	29900
Pro tennis tour	29900

STRIKE COMMANDER

Finalmente dopo due anni di intenso sviluppo il simulatore di volo con caratteristiche grafiche e realismo impareggiabili.
Con manualistica totalmente in ITALIANO.

Strike commander Speech Disk L.79.900

Strike Commander 119.900

X-WING

La più realistica e avvincente delle simulazioni spaziali ispirata a alla saga di STAR WARS, con grafica vettoriale 3d e bitmap, sequenze cinematografiche, effetti sonori digitalizzati, colonna sonora dello stesso STAR WARS e dialoghi totalmente parlati in lingua originale

X-WING 119.900

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' HARDWARE MS-DOS

Vuoi Volare !?!

ThrustFLY 179.900

ThrustPedal 239.900

ThrustMaster 159.900

SV 202 39.000

SV 201 42.000

SV 227 59.900

Flightstick 99.900

Mach 1 39.900

Game Pad 59000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Scheda CH 50Mhz. 79000

Scheda QJ 49.900

Analog Plus	79900
Flight Stick	99900
Game Pad	59000
Maxx joke	148000
Mach 1	39900
Mach 1 +	59000
Mach 2	65000
Mach 3	79000
Merlin	59900
Konix	49000
Power play	59000
Quick shot	39000
Speedking	39000
SV 201	42000
SV 202	39000
SV 227	59900
Tac 1	60000

OFFERTISSIME Floppy Disk 3"1/2

HD 26000
DD 16000
Colorati

HD 24000
DD 15000

HD 22000
DD 13000

HD 22000
DD 13000

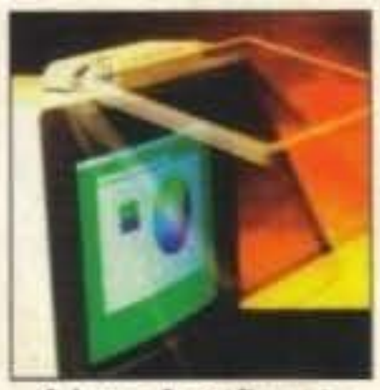
HD 22000
DD 13000

HD 22000
DD 13000

Sono inoltre disponibili:
SONY, Nashua, Memorex, Polaroid.

Tutti i prezzi sono iva Compresa.

Midi Kit + Sequencer 95.000


Schermo Antiriflesso in cristallo OCLI 89.900

Sound B.16bit asp 499.000

CD Rom + SoundBlaster Pro 2 + 5 Titoli Cd Rom L.1.050.000

Speciale LOGITECH

Mouseman 79.900

Mouseman FANTASY 149.900

PilotMouse 69.000

Sound B.16bit 399.900

Sound B.De Luxe 339.900

Soun blaster Pro 289.000

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDSLAM per Amiga

Ragazzi miei, siamo davanti a uno dei giochi che segnerà la storia; non per la sua mostruosa giocabilità, né tantomeno per la raffinata colonna sonora che accompagna l'azione, bensì per avere la trama più inverosimile ch'io abbia mai letto.

La Grandslam si è messa in testa di vincere il trofeo per il gioco più demente dell'anno. In precedenza ci aveva provato innumerevoli volte con alcuni suoi precedenti titoli, ma questa volta credo proprio che il titolo non gli possa scappare. Complimenti!

Ma andiamo per ordine, mi rendo conto di starvi confondendo le idee, e quindi è meglio iniziare da capo e con calma; naturalmente tutti voi sapete cosa sono i

castori (io, ad esempio, prima che me lo spiegasse Stefano, ero convinto che fossero degli esseri che venivano pagati dallo stato per far straripare i corsi d'acqua con le loro dighe), per cui non mi dilungherò nello spiegarvelo; avrete sen'altro bisogno di spiegazioni, invece, per quanto riguarda la storia di questi castori. Dovete sapere che Beavers non è altro che il nome del gruppo rock a cui appartengono i mammiferi in questione; questi, data la loro mostruosa capacità rocchettara, sono riusciti a salire in vetta a tutte le classifiche della foresta, spodestando dalla prima posizione un altro gruppo chiamato Rappin Rabbit Rockers (e qui la prima nota stonata; ma quando mai un gruppo rock di castori ha avuto un nome così lungo... Mah!). Questi, non contenti della loro esautorazione, hanno allegramente deciso di rapire la moglie al cantante del gruppo: Jethro. A questo punto voi sarete naturalmente alla guida dell'impavido eroe, il quale dovrà attraversare mari e monti per salvare la propria sposina (e qui la seconda incongruenza: mi sapete dire dove mai si è visto che la moglie di un castoro che canta il rock si faccia rapire in questo modo? Rimah). Questa è più o meno la storia del gioco, e devo dire che sono veramente allibito; non avevo mai visto prima una così palese ignoranza riguardo alla vita castorina; allibito, veramente allibito.

Il gioco in questione può essere considerato un platform a scorrimento multidirezionale, a dire la verità ho impiegato un'ora per capirlo (forse perché sono rimasto per un'ora a fissare la schermata

dei titoli), ma dopo, quando ho cominciato a giocare, tutti i miei dubbi sono svaniti; si tratta senz'altro di un platform; ho cominciato quindi a giocare: grafica bella, sonoro accettabile... Poi mi sono fermato un attimo per vedere un po' dove dovevo andare e... blob!, sono morto; passato l'attimo di sgomento mi sono accorto che lo schermo, che tra l'altro scrolla molto fluidamente, ingloba chiunque si faccia raggiungere dallo stesso. Riprovo, questa volta facendo più attenzione al pericolo incombente, ma niente, dopo pochi salti il piccolo suicida si

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mette in una stranissima posizione che lo fa avanzare per un centimetro all'anno; e... blob!, riinglobato dallo schermo. Frustrante.
Riprovo ancora una volta spinto solo da una masochistica voglia di vedere i livelli successivi, ma niente. Riprovo ancora e ancora, e dopo aver acquisito una semi perfetta padronanza del castoro, riesco ad arrivare alla fine dello stage; una simpatica schermata riguardante i punteggi e la stelle prese durante il tragitto, e via, verso il secondo livello; qui le cose migliorano nettamente, non c'è più lo scrolling inglobatore, e la difficoltà è nettamente inferiore al precedente (quasi giocabile); questa volta dovrete soltanto raccogliere un bordello di stelle e cercare un cappellino alla David Crocket da dare ai vostri figli per non so bene quale motivo. Fatto questo, dovrete recarvi da una sorta di ascensore in legno che vi porterà al livello successivo (l'unica cosa che non riesco a capire in questo livello è che solo alcuni dai nemici che vi vengono incontro si possano colpire).
Siamo quindi arrivati al terzo livello; il problema che subentra a questo punto è l'orribile controllo che si ha sullo sprite principale; quando salta, sgomma come sul ghiaccio (problema che per il novanta per cento delle volte si trasforma in catastrofe); quando poi state per spiccare un salto, fate bene attenzione a schiacciare solo il tasto di fuoco, perché se per caso doveste tirare anche il joystick verso l'alto, il vostro eroe si metterà nella posizione dell'attacco di sorpresa, facendovi così cadere giù dal dirupo che dovete saltare; naturalmente, fatta eccezione per alcuni sporadici casi, questo infausto gesto equivarrà alla vostra morte.
Una volta morti, si riparte dallo stesso punto in cui si è deceduti, direte voi, e invece no, tutto da capo (la sensazione che si prova, ve lo garantisco, non è delle più gratificanti). Cercate comunque di continuare per vedere come sarà lo stage successivo (in effetti graficamente è molto ben fatto) per cui, dopo mezz'ora di tentativi, forse riuscirete a vedere lo schermo successivo; come i precedenti, graficamente è molto attraente, ma sarà ancora più difficile imbroccare le piattaforme (in questo caso formate da rami), anche se tutto sommato, considerata la scarsa quantità di nemici, e i rari buchi atti a farvi morire, può essere considerato più facile del precedente. Lo stage successivo non ve lo sto neanche a dire, perché siete addirittura in montagna; immaginate un po' voi che effetto possa fare un castoro che quando salta sembra sgommi sull'olio, in uno schermo dove si scivola a causa del ghiaccio. Neanche da tentare, inattaccabile.
Per aumentare la longevità del gioco, i programmatori hanno ben pensato di inserire i codici per partire dal livello in cui si è deceduti; l'unico problema è però che questi benedetti codici vi vengono forniti solo ogni sei livelli; vi garantisco che vi stuferete di questo gioco molto prima di essere arrivati a vedere sei livelli.
A questo punto non mi resta che rimandarvi al commento, ma con un grande rammarico, non perché ho finito la recensione, bensì perché è profondamente ingiusto che un gioco con una mole grafica di queste dimensioni debba essere supportato da una così scarsa giocabilità.

Raffaele Sogni

Amiga

Credo proprio che la Grandslam abbia trovato il grafico che li rifarà tornare in vetta, ora mancano programmatori competenti che facciano la giocabilità e la longevità di un gioco come questo. Graficamente è infatti valido, i colori su schermo sono una miriade, tutti i livelli mantengono quel non so che di tondeggiante che fa venire voglia di continuare per vedere quelli successivi, lo sprite principale è simpaticissimo, anche se bisogna dire che non è animato molto fluidamente.
La parte sonora è abbastanza soddisfacente, si può scegliere nella schermata dei titoli se giocare accompagnati dalla colonna o dagli effetti sonori (la scelta della parte uditiva è l'unica opzione presente in tutto il gioco), personalmente preferisco gli effetti, perché la colonna sonora alla lunga può risultare un tantino irritante data la sua ripetitività.
Il vero problema è però la giocabilità; Jethro si controlla malissimo, e solo dopo moltissima pratica ne avrete un controllo appena accettabile, molte volte infatti vi capiterà di voler fargli fare una certa azione, e lui invece ne farà un'altra, che puntualmente vi farà morire; ma anche se su questo aspetto si potrebbe passare sopra, di certo non si può accettare la mostruosa difficoltà di alcuni livelli e l'eccessiva monotonia di altri; a questo va poi aggiunta la mancanza di codici (perché un codice ogni sei livelli non può essere considerato un incentivo ad andare avanti) e il dover cominciare dall'inizio dello stage ogni volta che si muore (vi garantisco che alcuni livelli sono veramente grandi).
In definitiva, potrebbero esserci alcune persone che preferiscono la bella grafica alla giocabilità; a loro forse potrebbe piacere.

Tecnica:
Giocabilità:
Innovazione:

Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMA STREGA

L'alchimia del falso scoop giornalistico richiede solitamente la presenza contemporanea di due elementi: una non-notizia e il desiderio, la volontà di "leggere" i fatti in modo volutamente distorto. Ecco così confezionato un "caso" eclatante, in grado di solleticare l'interesse dei mass-media, assai ricettivi di fronte a questioni che permettono il fiorire di pareri e commenti a sfondo moralistico.

Mi riferisco all'episodio che ha visto come involontari protagonisti i due giovani videogamer "vittime" di crisi epilettiche durante l'esercizio del loro hobby preferito, appunto il videogioco. Questa notizia ha fatto in breve tempo il giro delle principali testate giornalistiche del Paese ed ha pure trovato spazio nei telegiornali nazionali.

La rilevante risonanza di questa notizia ha fatto sì che il videogioco venisse immediatamente demonizzato, creando nei genitori dei videogiocatori fenomeni di apprensione con risultati facilmente prevedibili. Nessuno, a quanto mi risulta, ha cercato di indagare il fenomeno dall'unico punto di vista in grado di chiarire una volta per tutte la dinamica degli eventi: quello scientifico.

A tal proposito ho contattato la dottoressa Cristiana Di Marco, che da anni si occupa di ricerca neurologica in campo epilettologico. Nel corso di un colloquio, che qui riportiamo, abbiamo cercato di chiarire, spero definitivamente, la situazione.

Vale la pena sottolineare che la dottoressa Di Marco collabora all'attività del Centro Regionale per l'Epilessia dell'Ospedale S. Paolo di Milano diretto dal Prof. Raffaele Canger, con il quale è coautrice del libro "In tema di epilettologia", ediz. Cyba Geigy, 1991, ed ha studiato con il Prof. Baulac presso l'Ospedale Salpetrière di Parigi. Attualmente è titolare di una borsa di studio conferita dalla regione Lombardia presso l'U.S.S.L. 14 di Merate (CO) ed è membro della Lega Italiana per la lotta all'Epilessia.

Ma veniamo all'intervista.

D: Dottoressa Di Marco, i mass-media si sono recentemente occupati del caso di due ragazzi che hanno manifestato crisi convulsive mentre stavano videogiocando, presentandolo nell'ottica del videogioco che causa l'epilessia. Ma è possibile che ciò possa realmente avvenire?

R: No, il videogioco non può in alcun modo causare crisi a chi non presenti già di per sé una forma di epilessia fotosensibile. All'interno delle classificazioni epilettologiche, si possono infatti individuare le cosiddette epilessie fotosensibili, cioè sensibili alle "stimolazioni luminose intermittenti" che possono indurre anomalie elettroencefalografiche specifiche, accompagnate eventualmente da un correlato clinico di mioclonie palpebrali, assenze e crisi tonico-cloniche in casi estremi.

D: Quindi è la stimolazione luminosa intermittente a indurre la crisi?

R: Certo, le persone che soffrono di questo disturbo possono avere manifestazioni cliniche in situazioni di "stimolazione luminosa intermittente", e tra queste possiamo citare ad esempio i comuni televisori, soprattutto quelli in bianco e nero, le luci stroboscopiche delle discoteche e addirittura i viali alberati in cui la luce filtrata dai rami colpisce l'occhio ad intermittenza. Il videogioco rientra in questa categoria, ma, intendiamoci, non può assolutamente essere causa di epilessia fotosensibile, semmai può fungere da condizione stimolante per quelle persone che già soffrono di disturbi epilettici di natura fotosensibile.

D: Pare proprio che i videogiochi, in questa diatriba, non siano quindi più responsabili di quanto possa esserlo il guardare programmi televisivi o passare una serata in discoteca...

R: Certo, addirittura le frequenze di intermittenza in grado di scatenare la crisi variano moltissimo da caso a caso ed esistono casi documentati in cui nella persona insorgevano crisi miocloniche quando la stessa passava da una stanza poco illuminata ad una molto illuminata. In certi casi è possibile indurre le crisi semplicemente guardando una fonte luminosa e muovendo contemporaneamente una mano davanti agli occhi.

D: Vogliamo quindi porre la parola "Fine" a questo falso problema?

R: Certo, infatti all'interno del grande gruppo di persone che soffrono di epilessia, solo una piccola percentuale è sensibile alle stimolazioni luminose intermittenti e, a maggior ragione, mai nessuno fra le persone che non soffrono di epilessia potrà mai avere crisi davanti a un videogioco.

D: Vogliamo concludere questa intervista con una nota lieta per quanti soffrono di questo disturbo e magari sono videogiocatori accaniti?

R: Occorre debellare i pregiudizi legati a chi soffre di epilessia e soprattutto affermare che di epilessia si può guarire mediante adeguati trattamenti farmacologici.

Nel ringraziare la dottoressa Di Marco per la preziosa collaborazione, vorrei concludere evidenziando un fatto importante. La crescente diffusione dei videogiochi negli ultimi anni può di fatto portare alla luce un maggior numero di casi legati all'epilessia fotosensibile, ma questo è da attribuire appunto al numero di videogiocatori in costante aumento che va ad aumentare il campione statistico a livello di potenziali soggetti epilettici. Resta da dire che, se io fossi un genitore, preferirei scoprire l'epilessia di mio figlio davanti a un monitor piuttosto che alla guida di un autoveicolo in autostrada.

Per quanto concerne i mass-media, devo dedurre che l'inveterata abitudine della caccia alle streghe non è ancora morta. E che valenza educativa può avere un articolo dai toni scandalistici che travisa addirittura la realtà? Che favore viene reso ai lettori quando si inculca terrore in modo aprioristico e senza alcuna evidenza tangibile?

Con la sua consueta sagacia Bertrand Russell ebbe una volta a dire: "Le streghe hanno smesso di esistere quando la gente ha smesso di bruciarle."

Press fire to continue.

Dott. Luigi Colombo, psicologo.

Lo sapevate che i videogiochi provocano epilessia, dissenteria, mononucleosi e la gotta? No? Evidentemente non leggete i giornali. E non sapevate che i tronchetti della felicità nascondono al loro interno velenosissimi ragni e che Elvis Presley non è morto ma in realtà vive asserragliato in una villa alle Bermuda ed ha raggiunto il considerevole peso di 114 chili? Sulle ultime due questioni in effetti non possiamo pronunciarci, ma, per quanto riguarda i videogiochi, possiamo (sempre che si riesca a resistere all'assedio dei monitor in redazione senza cadere in preda alle convulsioni) farci chiarire le idee da un esperto. E questa volta molto seriamente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Per il secondo mese consecutivo sarò particolarmente breve, limitandomi all'introduzione di quanto presente in queste otto pagine che per la prima volta vengono interamente occupate da materiale redazionale (ossia niente pubblicità). Si comincia con una manciata di codici, si passa quindi alle soluzioni, prima quella di Rome, poi quella colossale (non sappiamo ancora quante puntate ne verranno fuori) di Serpent Isle e quindi quella integrale di Gobliins 2, buona lettura...

THE CHAOS ENGINE

Nonostante il nostro MA l'abbia finito dopo due soli giorni, e in modo pulito, è logico, quest'ultimo lavoro targato Bitmap è sicuramente di buona fattura. Se cercavate qualche codice, eccoveli... Si ringrazia Claudio "Navvie" Gaglioti per la collaborazione.

Avete presente quella scena di Balle Spaziali, in cui Casco Nero chiedeva al re i codici per annullare lo scudo energetico che proteggeva l'aria del suo pianeta? "Allora, fuori la combinazione!" "Allora, il codice è... 1,2,3,4,5!". "1 2 3 4 5? Ma è la combinazione che un idiota userebbe per la sua valigia!". Bhè, qui ci andiamo molto vicino:

XXXXXXXXXXXX

Avrete a disposizione un gentiluomo con 21 vite, e 3258 monete, mentre il computer controllerà Navvie con tre vite e 31162 monete. (partenza dal primo livello)

YYYYYYYYYYYY

Avrete al vostro comando Thoug, con 20 vite e 21796 monete, mentre il computer vi aiuterà nell'impresa, controllando il gentleman che avrà a disposizione 9 vite e 47178 monete. (pasrtenza dal primo livello)

TTTTTTTTTTTT

Con questo codice guiderete il mercenario con 16 vite e 45981 monete, ed al vostro fianco ci sarà il gentiluomo, ovviamente guidato dal vostro compagno al silicio, con una vita e 15794 monete. (come al solito, partenza eccetera eccetera)

VVVVVVVVVVVV

Ecco infine l'ultimo codice per un giocatore solo. E' il più sconveniente, ma per chi fosse interessato, posso dire che dopo averlo digitato vi troverete al comando del brigante, con 15 vite e 31699 monete, mentre il computer controllava il mercenario. L'imperfetto è d'obbligo, perchè quest'ultimo dovrà essere resuscitato e avrà quindi una sola possibilità di sopravvivenza. E nessuna moneta. (indovinate da dove si parte?)

Per il modo a due giocatori, invece...

LCNXSYDSFGFC

Il giocatore 1 si troverà al comando del mercenario, con due vite a disposizione, e 41403 monete, mentre il giocatore 2 guiderà il gentiluomo, che disporrà della sua ultima vita, e di 59264 monete. (partenza dal world 3, level 1)

9F9BK4X2D4GW

I personaggi sono gli stessi del precedente, ma qui il primo possiede 30 vite e 20301 monete, ed il secondo 30 vite e 37354 monete. (partenza dal world 4, level 1).

SUPERFROG

Non poteva essere altrimenti, i Team 17 hanno sfornato un nuovo capolavoro. Lo testimoniano anche il numero di lettori che ci hanno inviato i codici. Nell'ordine (rigorosamente sparso): Fabio Scafa, William Giacinti (si scrive "project", non "progect"! NdP), Gianluca Muzzupappa, Alberto Dallai, Mario Giaquinto, Gian Luigi Briganti, Fabio de Fazio, Nicola Pagani, MAT, Marco Castelvecchio, Fabio Riva, Stefano Moscetti, Gianni D'Auria, Lorenzo Romandini, Vittorio Damarin, Nicola Visentin... E altri ancora che sicuramente ci arriveranno quando la rivista sarà già chiusa.

MONDO 1
-
882511
234644
447464
MONDO 2
398822
446364
984448
477444
MONDO 3
343522
882311
992334
091332
MONDO 4
467464
818234
182394
298383
MONDO 5
452234
984841
383772
093152
MONDO 6
387211
981122
017632
398112

NICK FALDO'S GOLF

Non ho avuto occasione di verificare, ma a quanto pare in quest'ultima simulazione della Grandslam dovrebbe esistere uno dei cheat mode più incredibili mai realizzati. Digitate nella schermata iniziale MAJORTOM e dovreste avere la possibilità di giocare addirittura su Marte! Provatelo e poi fateci sapere...

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate a XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VACANZE ROMANE...

L'interessante Rome della Millennium ha ricevuto pareri piuttosto contrastanti, nel caso ne siate anche voi affascinati, ma non foste ancora riusciti a combinarci granché, tenete duro perché al termine di questa pagina dovreste avere le idee più chiare

Questa è la mia storia: quella di uno schiavo romano di nome Ettore, riuscito a diventare dopo varie peripezie imperatore di Roma.
E' incredibile vero? Forse, ma se seguite il mio racconto capirete quanta abilità e fortuna sono state necessarie per arrivare così in alto senza perdere la pellaccia...

1 Livello: Ercolano

Per prima cosa ho portato il messaggio nella casa con le due fontane, aspettando la giusta ricompensa per il servizio. Mi sono poi recato alle terme, e mentre i romani si divertivano come sciocchi a nuotare, mi impadronivo della tunica lasciata sul bordo della piscina e mi allontanavo velocemente. Indossata la veste e diventato a tutti gli effetti cittadino romano, mi recavo al porto dove acquistavo il pugnale. Con questa arma derubavo alcuni cittadini (non è onesto, ma incombeva l'eruzione) quindi comperavo al porto il dado, e, cercando di rapinare sempre più persone possibile, andavo dal barcaiolo che pagavo per lasciare la città. Mi sono così salvato per un pelo dall'eruzione.

2 Livello: Roma

Dopo avere seguito e scoperto i traffici dell'uomo fuggito e sbarcato con me, mi mettevo alla ricerca dell'usuraio al quale chiedevo il prestito massimo. Non che fossero tassi convenienti, ma avevo bisogno di soldi. Per lo stesso motivo mi sono recato a fare una puntatina con i dadi, quindi al mercato degli schiavi nel quale ho trattato l'acquisto di un gladiatore. Prima di portarlo al Colosseo per farlo combattere ho pagato un sacerdote del tempio per assicurarmi la benevolenza degli dei. Guadagnati i soldi sono andato dalla guardia del palazzo, corrompendola in modo da poter avvisare l'imperatore della congiura che si stava preparando ai suoi danni.

3 Livello: Britannia

Per conquistare il castello dei barbari e prenderne la bandiera, avevo in mente diverse tattiche, tutte più o meno valide allo scopo. Una di queste è quella di costruire a nord ovest una fortezza in prossimità delle mura nemiche; da questa posizione sarebbe stato possibile attaccare con diversi assalti intervallati dal giusto riposo del guerriero. In questo modo sono riuscito a uccidere i nemici all'entrata, e mentre le mie legioni combattevano alacremente, correvo a sostituire la mia bandiera con quella nemica (comando SDT).

Codici: premendo il tasto ALT e il numero si hanno gli effetti indicati

Ercolano
764 iniziano tuoni e fulmini
826 inizia l' eruzione del vulcano
293 aumenti il denaro
119 ottieni la toga
275 salire sulla barca
472 vinci il livello

Roma 1
792 aggiungi denaro
442 sera
443 notte
624 inizia partita a dadi
635 inizia a giocare
426 inizia vendita schiavi
857 discorso dell'imperatore
608 compra una schiava
719 compra uno schiavo
702 inizia i giochi
299 metti Ettore nel palazzo
682 vinci il livello

Britannia
232 pioggia
233 bello
234 notte
235 giorno
868 monitor strategia sentinelle
490 vinci livello

Roma 2
102 registrazione candidati
103 registrazione Ettore
114 compra schiavo
305 inizia i giochi
436 inizia elezione
792 aggiungi denaro
442 sera
443 notte*
551 possiedi una schiava
362 vinci livello

Egitto
661 monitor strategia sentinelle
809 vinci livello

Roma 3
403 notte
434 compra schiavo
305 inizia i giochi
792 aggiungi denaro
624 vinci livello

4 Livello: Roma

Tornato a Roma occorreva trovare il modo di farsi riconoscere i giusti meriti e quindi "ungevo" il sacerdote affinché ne parlasse all'imperatore. Non solo, a Roma andavano convinti anche gli Dei con degli opportuni sacrifici, e così ecco che il sacerdote, sempre disinteressato alla mia borsa, compiva fino all'accettazione dell'offerta. Ho dovuto pagare anche un moralista per avere quella che oggi chiamate buona pubblicità sul mio nome. Sono comunque riuscito ad acquistare uno schiavo con il quale ho vinto tutti gli incontri del Colosseo. Alcuni soldi li ho subito investiti in una produzione teatrale concordata con l'attore e finalmente ho dichiarato all'imperatore che ero pronto. Egli, nella sua magnanimità, mi eleggeva console.

5 Livello: Egitto

Questa terra mi ricordava la Britannia per le difficoltà che si possono incontrare. Anche qui considerai che vi potevano essere diversi modi per vincere. Personalmente ritenni che la migliore difesa è sempre l'attacco, quindi, con la giusta sosta prima della battaglia, attraversai il fiume e attaccai in più riprese uccidendo tutti gli avversari.

6 Livello: Roma

I più deboli di voi mi condanneranno, ma per arrivare allo scopo finale occorre usare ogni metodo: ingaggiai un assassino incaricandolo di togliermi dai piedi il console. Andai all'incontro con l'imperatore e gli feci conoscere la mia lama. Non apprezzò particolarmente, ma io mi trovai imperatore. Finalmente.

P. S. Al terzo e quinto livello salvate spesso, è meglio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO ALL'ISOLA DEL SERPENTE

Il nostro impareggiabile Mauro "Raistlin" Ferri è tornato in azione, e questa volta ci guiderà attraverso i misteri del più recente capolavoro ruolistico targato Origin: Ultima VII Part II - Serpent Isle. Buon Viaggio!

INTRODUZIONE

Penso sia già stato ampiamente segnalato nella recensione, ma vorrei lo stesso aggiungere anch'io il mio complimento agli autori questa bellissima avventura. La grafica e stata curata in maniera incredibile ed è anche leggermente più veloce dell'episodio precedente. La trama è poi ancor più intrigante e più complesso da risolvere, ma proprio per questo vi garantirà non poche soddisfazioni.

Per la cronaca, ho completato il gioco senza usare il trucco interno del teletrasporto (con il tasto F3); su alcuni computer sembra possa incasinare tutto il gioco, ma se avete una macchina lenta diventa abbastanza utile.

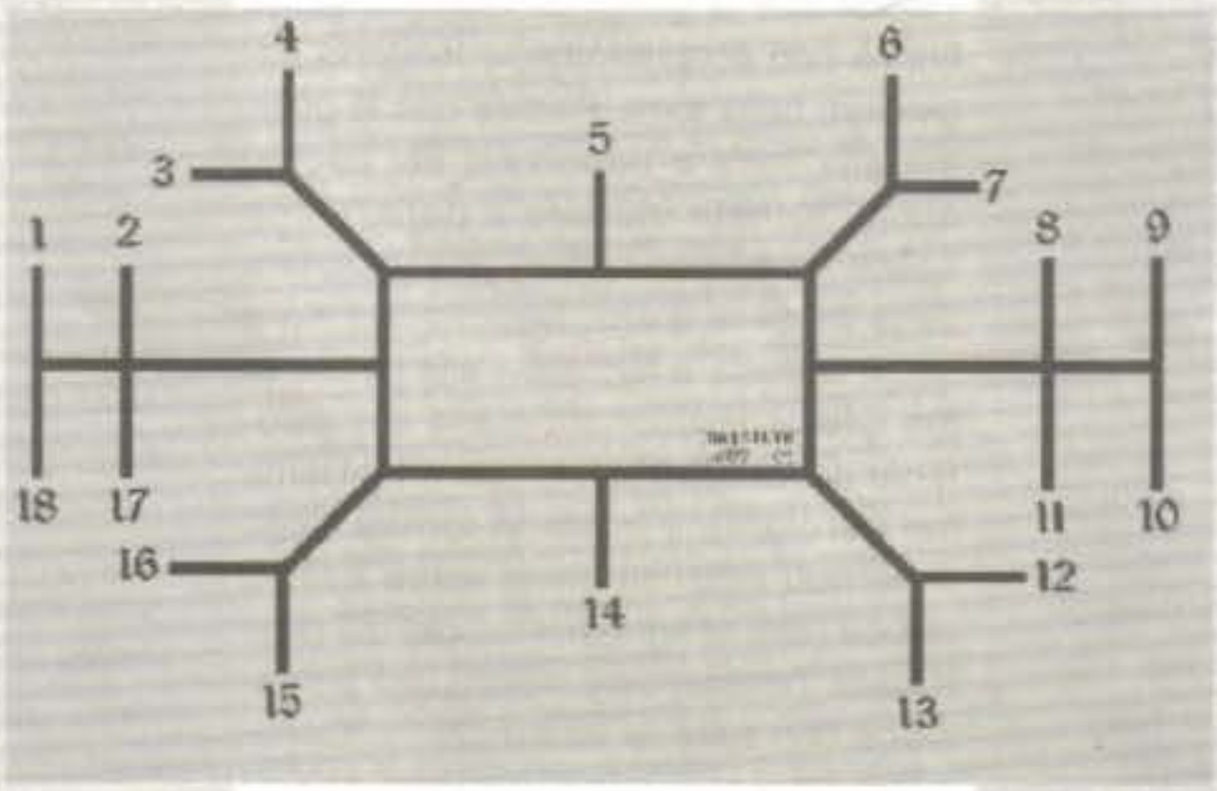
ALCUNI CONSIGLI UTILI

Prima di cominciare una serie di utili consigli :

- rinforzate il vostro personaggio all'inizio del gioco. Combattete molto e allenatevi spesso, perché dopo non ne avrete più la possibilità;
- non barate. Perdereste molte delle parti più belle del gioco e potreste incasinare il gioco;
- procuratevi un Magebane al più presto possibile; esso abbassa la capacità di tirare incantesimi di un mago (le coordinate sono 53N 33O);
- procuratevi un sestante al più presto possibile; esso è molto utile, specie perché ho fornito le coordinate di tutti i punti più importanti;
- comprate più reagenti che potete finché siete a Moonshade; se non lo fate rimarrete senza;
- in figura avete la mappa della disposizione dei teletrasporti dell'isola;

Legenda della mappa:

1) Teleporter
2) Dungeon ad est di Monitor
3) Temple of Emotion
4) Temple of Chaos
5) Temple of Balance (Sunrise Isle)
6) Temple of Order
7) Temple of Discipline
8) Monk Isle
9) Isle of the Dead
10) North Woods
11) Fawn
12) Temple of Logic
13) Temple of Ethicality
14) Monitor
15) Temple of Tolerance
16) Temple of Enthusiasm
17) Moonshade
18) Erstam's House



INIZIAMO!

All'inizio vi trovate sulla barca con i vostri compagni. Dirigetevi a sud; dopo poco perderete tutti gli oggetti magici e i vostri compagni. Continuate a sud oltre il molo e incontrerete Thoxa; parlatele. Dopo poco giungerà un altro monaco e i due combatteranno. Terminato lo scontro proseguite a sud e incontrerete Shamino il quale farà una lista dei nuovi oggetti che avete. Teneteli tutti poiché avrete bisogno di usarli per scambio se volete riavere il vostro equipaggiamento originale. Leggermente a sudest c'è una caverna a nord di un albero rosso (l'entrata è nascosta). Aprite il forziere dopo che vi sarete procurato dei grimaldelli. Assicuratevi di aver controllato la stanza a nord attraverso il muro segreto e di aver preso la pergamena e le scaglie di serpente dal corpo.

A sud dell'entrata della caverna vicino ad una pila di ossa, troverete l'arco magico di Shamino. Dirigetevi a sudest verso Monitor.

MONITOR

Portatevi nella parte di nordoccidentale della città ed entrate nella costruzione grande (crematory) dall'entrata orientale. Aprite le tende in basso a sinistra della costruzione (doppio click sulle tende). Parlate con Lord Martsen e chiedetegli il permesso di sottoporvi al Test of Knighthood (prova per il cavalierato? - 111 Sud, 10 Ovest), quindi parlate con Schmed, il quale vi porterà all'interno e la prova avrà inizio.

La prova è molto semplice; mi limiterò perciò a descrivere solo le parti difficili : andate a nord correte oltre le esplosioni ad est, prendete qualsiasi chiave trovate per aprire le porte; c'è una porta segreta ad est della stanza con i quattro forzieri (clickate sul muro finché non compare 'Wall', questo è un ottimo sistema per trovare le porte segrete); usate le pietre per realizzare le scale e raggiungere la chiave in alto; usate l'artiglio su di voi per procurarvi del sangue; c'è una porta segreta, lontana, verso ovest, tra due torce che vi condurrà all'ultima stanza; usate il sangue sulle ceneri del re goblin e uccidete il lupo. Portatevi dietro la carne e il lupo. Schmed vi attaccherà; dopo che lo avrete liquidato leggete la nota che gli troverete addosso. Prendete il vostro equipaggiamento da casa sua. Parlate con Cellia del copricapo di pelliccia (fur cap) e datele il lupo dopo aver tolto la carne (bleah!). Portatela (la carne...) a Lucilla, nel pub. Andate a prendere il mantello da Cellia dopo 24 ore. Parlate con Lord Martsen e recatevi alla sala dei banchetti nell'angolo di sudest di Monitor. Finita la festa scoppierà una rissa; mentre i cavalieri litigano a proposito di chi sia il traditore andate da Lydia a farvi fare un tatuaggio. Successivamente verrete avvelenato e dovrete andare da Karna alla sua fattoria, all'angolo di sudovest di Monitor. Ella vi dirà di procurarvi le foglie di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Varo da Delphynia nella città di Fawn. Utilizzando la strada a nord, andate a Fawn (86 Sud 9 Est); troverete Delphynia nella sezione di nordest del paese. Chiedetele delle foglie di Varo e tornate immediatamente a Monitor. Andate a parlare con Lydia e scoprirete che è lei la traditrice; andate ora alla fattoria di Karna e scoprirete che Cantra è stata rapita da uno dei bane e Batlin la ucciderà (dopo che avrete guardato nella sfera di cristallo). Andate a parlare con Lord Martsen di Iolo (dopo averlo visitato alla prigione a nord) e chiedetegli di rilasciarlo. Andate alla prigione e fatelo unire a voi. Portatevi ora al monolite nero nella foresta, alle coordinate 83 sud e 32 ovest. Prendete la bottiglia di liquore e portatela al locandiere, che confesserà e si trasformerà in un goblin. Prendete la chiave che porta con sè e dirigetevi all'entrata del villaggio dei goblin a nordest del monolito (69 sud e 32 ovest). Usate la chiave per aprire la porta.

Questa sezione e semplicissima; mi limito a dirvi di proseguire a nord fino a trovare l'uscita al villaggio dei goblin. Uccideteli tutti (hahaha!) finché non incontrate il re goblin. Quindi uccidete anche lui (hahahahahaha!) e prendete la chiave che gli troverete addosso. Tornate ora nel dungeon e aprite la stanza dei tesori con la chiave del re goblin. Leggete tutti i vari pezzi di carta che vi racconteranno le implicazioni di Lord Martsen e del tesoriere. Prendetevi l'elmo del coraggio e andate nell'ufficio del sindaco verso mezzogiorno. Parlate con il vostro capitano e fategli sapere dei traditori; Lord Martsen e il tesoriere verranno sbattuti in gattabuia. Parlate adesso con Lucilla, la cameriera, e prendete la chiave che apre la porta del passaggio segreto nelle montagne appena a sud del crematorio. Prendete la lettera dal corpo e riportatela a Karna. Vi servirà anche un barilotto di esplosivo più tardi nel gioco.

FAWN (86 SUD 9 EST)

Parlate con Allysand e aiutatela a sconfiggere la cospirazione di Fawn. Parlate con il consigliere e richiedete un'udienza con Lady Yelinda. Parlate con Jorvin e fate cantare Iolo per lui; dopodiché egli vi concederà un'udienza con Lady Yelinda. Mentre state parlando con lei, Dupre accennerà a Lord British. Lady Yelinda farà imprigionare Dupre, fino al processo.

Al processo, gli accusatori, andranno avanti a parlare per un po', quindi ci sarà una pausa. Allysand vi cercherà durante la pausa e vi darà una chiave per aiutarvi ad irrompere nel tempio. Andate al tempio e usate la chiave sulla porta più lontana verso sinistra. Salite le scale e uccidete la guardia, quindi muovete le leve finche l'oracolo non parlerà. Dite all'oracolo di rivelare i veri traditori e di liberare Dupre. Il giorno dopo l'oracolo rivelerà la cospirazione, Dupre verrà liberato e la sacerdotessa verrà incarcerata. Parlate con Lady Yelinda la quale vi donerà la Rosa dell'amore (crystal rose).

THE PLEEPING BULL (109 SUD 24 EST)

Parlate con la gente del capitano Hawk finché non scoprite che lo tengono prigioniero nella torre. Parlate con le guardie alla torre a nordovest del paese, quindi tornate indietro a parlare con Selina (la bionda carina) che vi parlerà della miniera d'oro. Seguitela a nord lungo la costa e fermatevi alla House of the Chaos Hierophant (casa del gerofante del caos). Parlate con il fantasma del gerofante il quale vi fornirà degli importanti indizi su come aprire il muro di luce (wall of light) nel tempio del caos (Chaos Temple) oltre a darvi una pergamena con tutte le informazioni. Continuate verso la minierà d'oro, che si trova a 77 Sud 81 Est. Prendete alcuni lingotti d'oro e andate; verrete attaccato da cinque tizi e Selina scomparirà. Leggete la nota e prendete la Sword of Defense da uno di loro (dopo averli uccisi naturalmente). Tornate ora alla torre e date una bella tangente (un lingotto d'oro....) alla guardia. Liberate Hawk e fatevi portare da lui a Moonshade.

MOONSHADE

Dopo essere sbarcati dalla nave, continuate a nord e raggiungerete Moonshade. Parlate con Flindo e chiedetegli dei suoi agganci. Dopo che saranno passate alcune ore tornate da lui e chiedetegli della sua promessa. Dopo che saranno passate altre ore, verrete teletrasportato al banchetto con i maghi.

Andate ora al negozio di Pothos (Pothos' shop, la casa sul lago) salite le scale e ditegli che volete aiutarlo nella sua ricerca del bloodmoss (muschio sanguigno?). Lo troverete vicino a delle paludi alle coordinate 123 Sud e 147 Est; prendetene un po'. Portatelo a Pothos che vi dirà come raggiungere la casa di Erstam. Dopo che avrete lasciato il suo negozio, Shamino scomparirà. Parlate con Fibercio il quale vi darà una chiave per prendere la sua nave e portarla alla piccola isola che si trova al centro del lago. Uccidete la maga rossa, prendetele la chiave che porta con se e liberate Shamino. Dirigetevi ora verso nordest e seguite la costa intorno fino ad ovest fino a raggiungere il porto. Suonate la campana e salite sul dorso della tartaruga per andare a casa di Erstam.

ERSTAM'S HOUSE

Ditegli la password e continuate a parlargli finché non vi permetterà di aiutarvi. Dopo che vi avrà teletrasportato sull'isola, seguite il passaggio fino a quando non raggiungete l'uscita, quindi andate ad est verso un'altra entrata. Quando raggiungete l'uccello morto sul piedistallo, tirate la leva e la fenice sarà resuscitata. Prendete l'uovo della fenice e tornate a casa di Erstam tramite il teletrasporto. Mettete ora due braccia, due gambe, un tronco, una testa e l'uovo di fenice nel macchinario, quindi abbassate la leva e guardatevi Frankenstein uscirne fuori!!! Parlate di nuovo con Erstam e prendete la mascella e il dente di serpente. Aprite la porta dietro casa sua e controllate il barile per avere altri denti di serpente. Usate ora il Serpent Gate per andare alla Monk Isle. Andate a nord, verso la palude, e prendere del fresco mandrake (?!?!) (15 Nord 155 Est). Riprendete il teletrasporto per tornare a Moonshade.

MOONSHADE

Andate a casa di Fedabiblio a sudest di Moonshade, nelle montagne, Parlate di libri per incantesimi e ve ne verrà dato uno. Già che ci siete trascrivete tutte le pergamene che avete preso fino ad adesso. Andate ora a casa di Fridagazzi (....) a nordest del paese (the Ice Mage). Chiedetele di darvi delle lezioni di magia; vi dovrete alzare verso mezzanotte. Lei vi lancierà un incantesimo che vi obbligherà a fare l'amore con lei (anche gli avatar lo fanno, talvolta....). Il giorno dopo Fibercio vi scoprirà e sentenzierà che voi attraversiate il dungeon delle Freedom Mountains.

Anche questo dungeon è piuttosto lineare, perciò vi darò solo alcuni aiutini: uccidete l'automaton all'inizio e prendetevi la sua chiave, attraversate la porta segreta a nord, fate unire al gruppo il ladro blu (un puffo?); dopo che avrete

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

finalmente raggiunto il mago alla fine del dungeon, rilasciate il demone dalla vostra spada nera per ucciderlo (il mago). Dopo che sarete uscito consultatevi con Dupre, Shamino e Iolo.
Parlate ora con Gustacio a proposito degli strani temporali; vi dirà di prendere un globo di energia e portarlo a un terreno di prova a nord (37 Sud 142 Est). Dopo aver salito le scale, mettete il globo verso sud e girate la manovella. Tornate da Gustacio, il quale vi darà un altro globo. Tornate dove avete lasciato il primo, ripetete l'operazione di prima, quindi tirate tutte le leve e osservate il fulmine.
Ritornate ancora da Gustacio che dovrebbe consegnarvi lo specchio della verità. Dovrete anche parlare con Fedabiblio a proposito del fratello del marinaio, che è scomparso. Gustacio vi darà una gabbia, con la quale catturare il pappagallo e portarlo al terreno di prova. Ponete la gabbia in una delle fessure dietro una leva. Mettete ancora una volta un globo di energia e girate la manovella, quindi tirate la leva e il pappagallo si ritrasformerà nel fratello del marinaio.
Parlate con il capitano Hawk nel bar e lui vi parlerà del dungeon per ritornare sul continente. Parlate con Julia e lei vi consegnerà una chiave (se avete l'incatesimo 'chill'). Dirigetevi ora a sud dell'isola nel lago alle coordinate 95 Sud 135 Est e scendete le scale. Nel caso, potete dare un pesce a Mosh che vi consegnerà l'arpa con la quale incantare il ratman (uomotopo) anche se non è del tutto necessario. Ad ogni modo seguite il percorso fino a raggiungere un ponte con su un gargoyle. Dopo aver oltrepassato il ponte dirigetevi verso sudest finché non trovare una stanza con due statue di serpente. Clickate due volte sulla statua di sinistra e dovrete affrontare una prova. Prima andate nella stanza a sinistra e premete il bottone che la ragazza vi dice di premere e NON quello che vi consiglia di premere Shamino. Quindi andate a nord e parlate con Iolo ma NON seguitelo attraverso il cancello. Andate ad est e troverete Dupre; prendete il martello e uccidete ogni serpente che spunta sul pavimento. NON seguite Dupre a nord, poiché non c'è davvero un tesoro. Quando tornate indietro, il gargoyle vi consegnerà la Serpent Staff. Tornare al ponte e andate ad ovest. Assicuratevi di aver preso la Balance Blackrock Serpent che si trova poco lontano dall'uscita per Monitor. Prendete la chiave da uno dei corpi dei troll e uscite.

SLEEP SWAMP

Andate a nord verso le paludi dove i vostri personaggi cadranno addormentati. Anche questa sezione e molto lineare. Dovrete solo trovare il castello principale e usare la Rosa dell'Amore, l'Elmo del Coraggio e lo Specchio della Verità (crystal rose, helm of courage e mirror of truth) nelle zone appropriate. Dopo che avrete ucciso il 'cattivo' aprite la porta segreta e prendete i cristalli. Riportateli alla nobildonna a nordovest. L'incantesimo del sonno verrà rimosso e sarete liberi di dirigervi a nord, attraverso le paludi.

GOLDMINE TOWN (77 SUD 81 EST)

Parlate alla donna che si trova di fronte alla città e lei vi racconterà del King's Savior. Andate ad est, alla casa di Morghrim (il Forest's Master) il quale vi dirà di prendere il globo dal demoniaco uomo di Goldmine Town. Andate ora ad ovest e incontrerete il King's Savior (coordinate 34 Sud 40 Ovest). Riportatelo alla donna e usatelo su alcune frecce; date poi le frecce a Shamino se è ancora in possesso del suo arco magico. Uccidete il cattivone e consegnate il globo a Morghrim il quale, in cambio, vi consegnerà il fischietto per chiamare il segugio di Doskar (Hound of Doskar). Usate il fischietto e mostrate alla belva la spada di Cantra.
Potrete trovare l'entrata segreta per il castello di Shamino alle coordinate 2 Nord 79 Est. Dopo che avrete raggiunto l'interno del castello tirate tutte le leve della stanza di nordest. Non ho ancora capito perché, ma lasciando questa locazione e poi ritornandovi lo scudo blu diventa di fuoco e vi permette di entrare nella costruzione. Troverete un gargoyle, un pirata e alcuni combattenti. Batlin uscirà allo scoperto e si teletrasporterà via. Salite le scale e troverete il corpo di Cantra. Un monaco arriverà a prendere il suo corpo per portarlo alla Monk Isle. Prima di andarvene prendete il medaglione di Batlin così da poterlo rintracciare tramite il segugio di Doskar.

TEMPLE OF ORDER

Prendete una delle caverne d'entrata, ad ovest, finché non raggiungete l'uscita a nord. L'entrata per il tempio è alle coordinate 38 Nord 96 Est. Non sapevo la password per l'automaton all'entrata (e non sono nemmeno sicuro che si possa trovare), così ho semplicemente usato l'incatesimo 'telekinesis' sul pulsante per aprire la porta e ucciso l'automaton. Continuate a seguire il percorso fino ad arrivare a una sezione del tempio più grande. Dovrete andare in tutte le stanze dell'ordine a leggere le pergamene che vi troverete. Una pergamena vi dirà cosa dovrete prendere da ogni stanza. Per quanto mi ricordo, dovrete procurarvi l'abacus, il serpent dagger e un libro di qualche genere. Portate ora tutti gli oggetti all'altare di fronte alla libreria e mettete ciascuno di essi sul piedistallo appropriato (leggete le targhette). Usate l'oggetto che vi dà sul piedistallo nella libreria. Sarete quindi teletrasportati nella libreria principale. Leggete tutte le pergamene che trovate e quindi andate nella stanza a est; se avete letto tutto sarete in grado di rispondere a ogni domanda degli automaton sul libro. Dopo che avrete trovato il pirata, continuate a nord e prendete la chiave che troverete sul corpo del pirata morto. Tornate a sud, quindi ad ovest. Aprite la porta che si trova a nordest della libreria con la chiave appena presa e premete il pulsante sul pavimento per farlo salire.
Continuate ad est, correte a nord per sorpassare il campo di forza che appare e scompare dal pavimento.
Ora dovrete affrontare una dura battaglia contro Selina (a meno che non abbiate un Magebane). Prendete la pergamena 'dispel' che le troverete addosso, quindi proseguite all'interno del tempio e vedrete Batlin venire ucciso una volta per tutte. Prendete il Blackrock Order Serpent da terra. I bane attaccheranno Dupre, Iolo e Shamino. Lasciate i loro oggetti per terra (potete tornare dopo a prenderli e, comunque, non sarete in grado di portateli tutti comunque). Tornate a Moonshade e parlate con il locandiere il quale vi darà la chiave per il forziere del capitano Hawk. Seguite la mappa (74 Sud 24 Ovest) e prendete la serpent crown. Parlate con il ladro e chiedetegli di dirvi della maledizione. Uccidete il cavaliere che lo sta seguendo e il ladro vi darà la chiave per prendere il Chaos Blackrock Serpent che troverete alle coordinate 82 Sud 96 Est. Cercate in tutte le costruzioni dei maghi e troverete dei forzieri d'oro contenenti altri denti di serpente.
E qui si chiude la prima parte, al mese prossimo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE GOBLIN SONO MEGLIO DI UNO...

Quanto segue è la soluzione, livello per livello, del secondo episodio di questo simpatico rompicapo targato Coktel. Al riguardo ci sono arrivate parecchie soluzioni, i ringraziamenti del caso vanno quindi a: Alessio Bacchiocchi, Andrea Quagliarini, Ciro Pepe, Marco Frosini, Maurizio Colucci, Alessio Scioletti, Gianluca Rocioli, Emanuele Principi, Piero Tiano, Riccardo Costanzi, un ignoto lettore che ha scritto l'intera soluzione a mano (non abbiamo trovato il tuo nome da nessuna parte, la busta è andata smarrita), Marco Frosini, Emmanuele Braccesi.

Primo Livello: Villaggio, Fontana e Gigante.

All'inizio del gioco sarete materializzati dal mago nel villaggio. Per prima cosa dovrete rubare la bottiglia ai vecchiardi. Per fare ciò dovrete agire con W. (Winkle) sul salame e, mentre i matusalemme stanno ridendo F. (Fingus) dovrà rubargli la bottiglia. Recatevi ora alla fontana e, mentre F. "agisce" sulla fontana W. dovrà usare la bottiglia sullo zampillo fuoriuscente. W. dovrà usare la bottiglia piena sul rospo e raccogliere la pietra. F. deve usare la pietra così ottenuta sul macchinario del tetto. Portate W. vicino al piolo ora uscito e agite sul piolo con F.: siate veloci a portare W. sulla scala e quindi sul tetto. Con esso cliccate sulla finestra, cliccate con F. sulla porta e parlate con il mago. Ora cliccate con W. sul camino e la porta della casa si aprirà. Dentro, mentre W. schiaccia la coda del tappeto F. dovrà agire sulla testa. Usate i fiammiferi ottenuti sulla teiera, e usateci la bottiglia. Dopo che la chiavetta sarà apparsa cliccate sulla teiera e prendete la chiavetta. Usatela sul cucù, e dopo cliccateci ancora. Mentre F. fa questo W. deve usare la pietra con la chiavona apparsa. Uscite dalla casa del mago e usate la chiavona sulla cantina, dopodiché raccogliete il vino dentro di essa. Tornate nel villaggio e usate con F. la bottiglia sui fiori; raccoglietene uno e usatelo sul notabile, che si addormenterà. Posizionate W. sulla piattaforma davanti alla porta e con F. premete il pulsante. Ora W. potrà raccogliere il salame dal tetto. Andate dal gigante e, mentre (parola ricorrente, data l' impostazione "tempistica" del gioco) W. strozza il pollo, F. usa il salame sulla testa del suddetto. Raccogliete l'uovo. Ora usate il salame col solco e, mentre il cane è distratto fate passare W. dall'altra parte. Cliccate con W. sul buco, ed apparirà una tana. Fateci passare F. Usate i fiammiferi sulla legna e successivamente usateci l'uovo. Date poi il vino e il salame al gigante svegliato.

Secondo Livello: Castello, Tom , Kael, Vivalzart e Mondo Musicale.

Andate dal Kael e usate con W. la bottiglia sulla ninfa addormentata. Usate sempre la bottiglia col Kael. Salite sulla sua mano, e posizionate F. sulla pietra antistante l'albero. Ora cliccate con W. sul ramo. Scendete dall'albero e con F. utilizzate il fiore appena ottenuto con la pietra in basso a sinistra, e apritela. Ora F. dovrà salire sulla sporgenza rocciosa accanto alla pietra e, mentre W. la apre F. dovrà cavalcare l'ape fuoriuscita cliccandovi. F. ora deve dare alla ninfa il miele. Con W. raccogliete il fungo indicatovi e bussate alla porta in alto a destra: usate ora il fungo su Vivalzart. Entrati, usate il fungo con la macchina e cliccate con F. sul suo pulsante. Posizionate F. sulla piattaforma sotto l'avvoltoio e con W. prendete un verme dal boccale; premete il pulsante sullo scaffale e velocemente date il verme all'avvoltoio al quale ladrerete una coscia di carne che dovrete usare con il piranha. Posizionate ora F. sul secchio della mondezza accanto a Vivalzart. Ora con W. date l'osso a quest'ultimo, che catapulterà F. sulla mensola. Con F. raccogliete il gentisir e la molletta. Usate, con entrambi i personaggi, la bottiglia col recipiente.

Vi troverete così nel mondo musicale. Cliccate con W. sul faro e usate la bacchetta col cappuccio; usate anche la molletta col tubo. Cercate di far saltare entrambi i personaggi sulla molla, e fate entrare F. nella porta. Cliccate con W. sul buco, e fate parlare F. con il chitarrista. Con W. usate il retino con la nota uscita dalla chitarra. Fate scendere W. e, mentre (aahaahargh!!!) F. salta sulla molla W., appena appare l'oggetto in alto, infila la mano nel buco e lo arraffa. Andate con W. nel buco e usate con F. la pompa sul sassofonista: W. deve acchiapparla con il retino. Invertite ora i ruoli: F. si infila nel buco e W. usa la pompa col sassofonista. Fate acchiappare a F. la zanzara uscita, sempre con il retino. W. ora può utilizzare la zanzara con il faro, e F. prendere la nota del batterista con il fido retino. Siete a questo punto ritornati al mondo reale: andate da Tom. Usate con W. la pietra sul pallone, che verrà prontamente rubata da un odiosissimo moccioso. Posizionate W. davanti alla casa del bambino, e F. davanti alla casa sotto l'orologeria: fate entrare W. nella casa davanti a sé, e appena il bambino compare alla porta inferiore fate entrare F. nella casa davanti a sé. Avrete così ottenuto il pallone. Portate W. sotto il canestro, e con F. date il pallone al cestista: cliccate con W. sul canestro, attirando così l'attenzione del Borgomastro. Fate parlare F. con lui, dopodiché usate la melodia sulla porta in basso al centro: ora bussate all'orologeria e Tom vi consegnerà la clessidra. Spostatevi al castello e usate con F. la clessidra nel fosso, indi fate entrare i due personaggi nell'apertura.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Terzo Livello: Guardie, Forgia e Pozzo.
Dalle guardie prendete la maionese: dovrete posizionarla davanti a Gromelon in un punto in cui, cliccando poi sul tetto, possiate saltarci sopra e schizzare di maionese Gromelon. Mentre la guardia sarà investita dal getto solleverà la mano, e W. potrà rubarle la spada. Posizionate ora F. davanti a Stralopicus, e W. davanti a Rustik. Cliccate con W. su Rustik, e quando Stralopicus avrà la bocca aperta con F. gli dovrete rubare il chewing-gum. Usatelo con l' armadio e recatevi alla forgia. Date la spada e l'impronta al fabbro; per tenere invita il fuoco dovete con W. usare lo sgabello trovato in basso a sinistra dello schermo, e quando la guardia ha sventolato la lancia cliccare velocemente con F. su quest'ultima. Cliccate ora sul mantice, prendete la chiave dal fabbro e prendete anche l'incudine. Usate con W. la maionese su Focus, e quando egli abbassa il suo pezzo di carne usateci con F. lo sgabello, entrando così in possesso di un bel cosciotto. Tornate dalle guardie, e con F. date la carne ad Amidal, ottenendo una dentiera. Usate la chiave sull'armadio, e con ognuno dei personaggi prendetene il contenuto, dopodiché andate al pozzo. Cliccate con W. sui sotterranei, aprendo così una porta nel mostro. Sempre con W. cliccate sull'ascia, e mentre egli la tiene alzata con F. cliccate sul pulsante che essa teneva nascosto. Posizionate W. vicino alla porta, e cliccate con F. sui sotterranei: appena le mascelle cominciano a muoversi entrate con W. nella porta e, velocemente, usate con F. lo sgabello sul paranco che sta vicino a Schwarzy, approfittando della sua momentanea distrazione. Ora con W. usate la dentiera su Schwarzy, e usate su quest'ultimo l'incudine. Ora ognuno dei personaggi deve usare uno scafandro sul pozzo aperto.

Quarto Livello: Relitto e Sirena.
Cliccate con W. sul fanale, poi portatevi sul palo di vedetta della nave (dove c'era la vela). Cliccate con F. sul fanale, e con W. cliccate sul pesce-luce appena apparso. Recatevi dalla sirena. Cliccate con F. sul buco vicino all'inferriata, e con W. cliccate sulla conchiglia: quando essa arriva all'altezza di F., quest'ultimo la dovrà arraffare. Fate scendere F. e usate lo sgabello con l'ippocampo. Cliccate con W. sul buco: ora con F. cliccate sulla cavità e, quando appare la mano camminante, con W. cliccate sulla conchiglia. Fate scendere W. e cliccate sulla conchiglia, raccogliendo così la stella marina e il guanto. Tornate al relitto: posizionate F. sulla conchiglia, e con W. agite sul timone. Sempre con W. usate il pesce-luce su ???, e successivamente usateci la stella marina. Appena la cassa viene aperta dalla stella, cliccate con F. sulla statua. Con W. cliccate sulla porta, e con F. usate la spada sul teschio penzolante. Raccogliete il diamante e recatevi dalla sirena. Fate salire tutti e due cliccando sull'ippocampo, e usate con F. il guanto sul blob. Cliccate con F. e poi anche con W. sulla bottiglia, usate con W. il diamante e poi la perla sulla sirena, che vi aprirà "mezza via d' uscita". Con F. scendete e date la pergamena alla piovra, che aprirà del tutto le sbarre. Con W. raccogliete il guanto e, dopo essere scesi, raccogliete anche lo sgabello; ora fate entrare F. nell'uscita.

Quinto Livello: Dispensa, Trono e Armatura.
Dopo esservi un po' orientati cliccate con F. sul pescespada e raccogliete il sale così ottenuto. Con F. cliccate sul coperchio della pentola mentre W. userà il sale sull'ometto che vi dirà di raccogliere la lima nelle scodelle; fatelo e, con W. tirate la corda in alto a sinistra e con F. aggrappatevi a quella di destra per essere portati su (con molto tempismo). Ora F. dovrà usare la lima sulla catena della gabbia e raccogliere una puntina. Fatelo ora scendere e utilizzate con W. il sale sulle polpette: appena fatto ciò dirigetevi sulla mensola sopra il cuoco. Quando il cuoco verrà sollevato usate con F. una puntina sulla cassa. Siate veloci a far annaffiare a W. con il gentisir la polpetta che gli si parerà dinnanzi. Recatevi ora nella sala del trono e raccogliete il pepe. Usate con W. lo sgabello con la cornice e cliccate con F. sulle mani di W. che starà facendo scaletta. Ora con F. premete il pulsante e cliccate velocemente con W. sulla porta che si aprirà. Fate passare W. per l'orecchio e fategli tirare la lingua subito dopo aver fatto entrare F. nello stesso orecchio. Ora fate esattamente il contrario, invertendo i ruoli dei personaggi. Adesso portate W. affianco all'orifizio e F. accanto al buco sulla sinistra, cliccando sul ciglio sopra la porta (quella che si apre premendo il pulsante). Ora cliccate con W. sull'orifizio e mentre il mostriciattolo è distratto, con F. usate il guanto con il buco, prendendo lo scarafaggio che userete poi sul buco stesso. Usate ora sullo scarafaggio il gentisir. Raccogliete un altro scarafaggio (ora l'amante di scarafaggi è ingentilito, quindi non dovrete cliccare con W. nell'orifizio). Portate ora F. vicino all'orifizio con il metodo sopracitato (quello del pulsante). Ora apparirà, muovendoci il mouse, una nuova via sulla sinistra, quella dell'armatura: andateci. Con F. premete la pietra della torre, cliccate sull'elmo e usatevi la corona. Scendete e con F. raccogliete la penna, che dovrete poi usare sul vaso del pittore. Usate lo scarafaggio col buco in basso e usate il pennello con lo scarafaggio stesso. Ora usateci il pepe e poi il gentisir. Ora tornate nella sala del trono e cliccate sul principe buffone. Tornate all'armatura, posizionate W. e F. sotto la macchina e con il principe buffone cliccate su quest'ultima.

Sesto Livello: Scrivania.
Raccogliete il fiammifero ed usatelo sull'occhio del teschio. Cliccate ora con B. (principe buffone) sull'occhio e con F. raccogliete i frantumi di vetro. Ora ripetete due volte quest'azione combinata: mentre W. clicca sulla punta del coltello F. dovrà cliccare sul manico di questo. Ora con F. raccogliete il segnalibro che userete sulla candela. Ora sempre con F. utilizzate i frantumi con il raggio entrante dalla finestra. Raccogliete ora il moccolo di cera e usatelo sul sigillo. Utilizzate ora l'impronta così ottenuta con la serratura. Raccogliete il seme e usatelo col villaggio (quello situato in mezzo alla cartina sul tavolino). Ora portate tutti e tre i personaggi sulla pianta.

Settimo Livello: Pianta e Sogno.
Cliccate con W. sul buco e raccogliete il fagiolo. Cliccate con W. sulla pietra dalla

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quale fuoriuscirà una talpa. Portate F. dietro quest'ultima e, mentre W. usa su di essa il fagiolo F. cliccherà sul suo cappuccio (della talpa). Ora, mentre W. usa il fiammifero sulle mele, F. userà il cappuccio sulla mela cadente. Ora con W. utilizzate la mela col buco, e dopo che il principino sarà svanito nel nulla con ognuno dei personaggi raccogliete il fungo. Adesso siete nel sogno del principe. Ora portate W. accanto alla stella di destra e con F. cliccate sui birilli. Appena i birilli cadono, con W. cliccate sulla stella. Con W. usate la boccia appena presa sul coperchio a sinistra. Portate anche W. sul coperchio e con F. cliccate sulla lastra di destra. Ora riprendete una boccia col solito metodo. Utilizzate con W. la boccia sul coperchio e portatelo sulla catapulta in basso a sinistra (badate di salirci proprio sopra). Ora con F. agite sulla lastra. Con W. cliccate sull'antenna e velocemente cliccate sulla bolla appena apparsa. Appena la bolla si sarà posata sul coperchio cliccate con F. sulla lastra. Fate prendere a W. la spilla e scendete dall'ombrello. Riportate, col metodo della boccia, W. accanto alla lastra del piano superiore (quella accanto al principino). Ora portate F. sulla lastra al centro (essa non viene segnalata) e con W. cliccate sulla lastra accanto a lui. Ecco un'azione di velocità: portate F. accanto all'antenna e W. accanto al pulsante. Adesso W. deve premere il pulsante e, solo quando la goccia sarà entrata nel cerchio delle bolle, con F. premete il pulsante e, più velocedellalucemente portate W. dove di solito si posa la bolla e fate scoppiare la bolla del principino con la spilla.

Ottavo livello: Pianta e Montagna.
Portate il principe sulla catapulta e con F. premete il pulsante: appena la chiave appare sulla statua agite con W. sulla catapulta. Spostatevi alla montagna. Cliccate con F. sulla pietra e con W. cliccate sempre sulla pietra, che ora è in mano a F., portandola così sul gradino superiore; ripetete l'operazione ancora una volta per portare la pietra al terzo gradino. Ora portate W. sulla testa del leone e con F. cliccate sulla pietra. Con W. cliccate sulla testa e poi scendete. Portate la pietra al secondo gradino e portate W. sopra il leone; cliccate con F. sulla pietra e posizionatevi successivamente sul leone. Ora con W. cliccate sul buco e cliccate sulla testa. Adesso F. si trova su !!! (l'isoletta volante): cliccate quindi su !!! e fate velocemente salire W. sull'isola, quando sarà all'altezza dei suoi piedi. Cliccate con W. sulla roccia e siate rapidi nel far salire F. sulla sporgenza rocciosa, dove si trova il principe. Usate quindi la lima sulla gabbia e raccogliete la chiave. Andate sull'icona "spostamento" della barra-strumenti che appare in alto e portatevi alla pianta. Usate quindi la chiave con la porta.

Nono livello: Mago e Regno dei Morti.
Date al principe l' acqua magica che il mago vi ha dato entrando in casa sua. Raccogliete poi la matita in alto a destra ed usatela tre volte sulla lavagna nera. Raccogliete la spugna. Posizionate W. accanto alla poltrona e fate usare a F. la matita sul ritratto di Tazaar (c'è anche quello dei tre gobliiins!). Mentre il boomerang punisce F. cliccate con F. sulla poltrona. Raccolto il boomerang posizionate F. tra le scale e il tappeto e utilizzate con W. il boccale su Tazaar (il mago seduto) e mentre lo stuzzicadenti sta cadendo sulla destra utilizzateci il boomerang con F. Ora con W. usate lo stuzzicadenti con lo scheletro ed usate poi la spugna con la pozzanghera che si formerà al cadere della bottiglia. Ora, mentre W. agisce sulla pipa, F. userà la spugna umida col fumo che ne uscirà. Cliccate ora con entrambi i personaggi sulla porta e vi ritroverete nel mondo dei morti. Posizionate F. sull'occhio sporgente in basso a destra e con W cliccate sui !!! (vicini alla roccia). Raccogliete ora con F. il topo e scendete. Ora usate il boomerang con W. sui denti e rimanete fermi lì (per avere subito la posizione). Adesso con F. utilizzate il topo con il fango e cliccate subito sul coccodrillo appena uscito. Ora, mentre F. sta saltando, W. utilizzerà il boomerang sui denti colpendo così la mano di Demoniak. Ora veloci come tre luci cliccate con W. sui !!! e utilizzate poi la spugna umida con la roccia. Portate F. accanto a quest'ultima e ora posizionate il principe sull'occhio sporgente, mentre con W. cliccate sui !!!. Mentre la spugna sta colando con F. utilizzate la matita sulla roccia e astroionicobionicamente veloce con W. cliccate sulla maniglia della porta appena disegnata.

AVETE FINITO "GOBLIINS 2: The Prince Buffoon" !!! "Godetevi" la stupenda sequenza finale.
LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC

HOYLE Classic Card Games

Il saggio dice: "Non c'è due senza tle (è rinomato che il saggio è cinese)", e ha sempre ragione...

Hoyle Classic Card Games è difatti il terzo prodotto targato Sierra ispirato ai giochi di carte. Quel "Classic" piazzato nel titolo mi aveva inizialmente fatto pensare a un insieme di giochi che oramai dovevano già essere stati trattati, spalmati e fagocitati in un totale di circa ottomila titoli differenti, disponibili per computer. Beh, Klondike a parte, mi sono sbagliato.

In effetti gli otto giochi presenti in questa sorta di collezione sono: il Bridge, il Crazy Eight, il Gin Rummy, l'Old Maid, l'Hearts, l'Euchre, il Cribbage e il Klondike appunto.

Inutile dirvi che quest'ultimo è l'unico solitario e che è lo stesso gioco rilegato all'interno di Windows (così mi risparmio anche la fatica di una sua breve descrizione). Vi anticipo ora che sarò molto breve nelle disamine dei restanti giochi, giusto per darvi un'idea generale se per caso non li conosceste, poiché lo spazio è poco e all'interno della confezione c'è un manuale che vi dice tutto quello che c'è da sapere: le regole, la nascita storica, il conteggio dei punti, le opzioni e tutto il resto.

Cominciamo dal Bridge che viene definito anche come "gli scacchi delle carte", in quanto nonostante le regole siano abbastanza semplici (a grandi linee ricorda la briscola) è caratterizzato da una componente strategica alquanto compiessa e avvincente (è uno dei giochi che preferisco). Si gioca in quattro, due contro due, ed è compresa la possibilità di salvare e rivedere le mani più interessanti. L'Euchre nel 1909, prima dell'avvento del Bridge, era molto diffuso e addirittura era considerato il gioco di carte nazionale (come per da noi lo era la scopa... e chi mi dice Pippo lo meno!). E' anch'esso una variante della briscola e anche qui si gioca in quattro. Hearts non sfugge dalla doppia catena che vincola i primi due, l'unica differenza sostanziale è che bisogna fare meno punti possibili.

Il Gin Rummy si gioca in due e, a grandi linee, ricorda il Ramino a dieci carte. L'unica differenza è che qui si può chiudere anche avanzando una o più carte. E' possibile ad esempio, durante lo svolgimento del gioco, aver formato tre tris e quindi avere una carta che mi avanza escludendo quella da scartare. Bene, poniamo che questa carta sia un otto, anziché aspettare la carta giusta per chiudere potrei dire: "Chiudo con otto!"; e al mio punteggio verrebbe scalato il valore della carta stessa (in questo caso otto).

Il Cribbage è, a mio parere, uno dei giochi più inutili e stupidi dell'universo (chi lo conosce forse mi capisce). Non vi tolgo il piacere della sorpresa, vi anticipo solo che si gioca in due e che oltre al mazzo di carte c'è anche una pista composta da centoventi caselle che funge da percorso: vince naturalmente chi arriva prima al traguardo (per la serie lo squallore non ha limiti...). Anche Crazy Eight è da giocare in quattro, si chiama così perché l'otto fa da jolly e lo scopo consiste nel terminare per primi le carte scartando una per volta quelle del medesimo seme dell'ultima carta presente sul tavolo. L'Old Maid infine consiste nel pescare a turno una carta tra quelle dell'avversario posto alla propria sinistra (tanto per cambiare si gioca in quattro), scartare le coppie che si formano ed evitare di rimanere con la carta rappresentante la VB (chiamata familiarmente così da noi in redazione, non sto a precisare il nome completo per motivi di censura...) in mano per ultimi. Concretamente a prendere parte ai vari giochi siete solo voi, con avversari e partner comandati dal computer secondo una tabella di abilità rappresentata anche sul manuale. Potrete scegliere gli avversari tra un gruppo di diciotto personaggi: nove sono coloro che hanno inventato questi giochi, mentre gli altri nove sono rappresentati dai più famosi personaggi delle avventure Sierra (Larry, Laura, Roger, Willy, Dr. Brain e company).

Aspetti tecnici e opinione sapete già dove si trovano, e quindi non vi rimane altro da fare che dire al vostro nervo ottico di spostarsi verso il commento nonché di proseguire nella lettura. Augh!

Shin

L'interfaccia come al solito è molto semplice da usare (adattamento della classica targata Sierra) e permette tramite mouse di gestire tutte le opzioni presenti (regole su video comprese). Le varie opzioni per cambiare il fondo su cui giocare e il retro delle carte, le differenti musiche, la possibilità di scegliere se giocare con avversari più o meno forti, le varianti dei giochi stessi, la consultazione rapida delle regole su video durante la partita, e tutto il resto assicurano, per quello che rimane pur sempre un titolo per appassionati, una certa varietà di situazioni per un prodotto che verrà sicuramente giocato, rigiocato e stragiocato nell'arco degli anni (... durante la pausa del lavoro in ufficio, durante un momento di scavolamento colossale, il periodo subito dopo aver finito un'avventura di quelle epiche, la classica mezz'ora del non far niente tra la fine della cena e l'inizio del film della serata, eccetera eccetera).

Tecnicamente ben fatto, con un buon utilizzo dei 256 colori e un ottimo digitalizzato se avete la Soundblaster. Nel suo genere un must, che consiglio caldamente a coloro che sono in cerca di un titolo del genere.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITÀ:	☺	85%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Truffa, falso, inganno, millantato credito! (Che non so bene cosa voglia dire ma suona bene). Nonostante il titolo non ce n'è neanche l'ombra, neanche un Beholder piccolo piccolo in tutto il gioco, e ne sono assolutamente certo, non perché abbia già finito il gioco, ma perché ho controllato il bestiario sul manuale: davvero fornitissimo, ma di veri Beholder neanche una traccia.

Questa volta, come si può facilmente intuire dall'immagine di copertina del gioco (a mio parere decisamente inferiore allo standard delle cover-art dei giochi SSI-AD&D) i mostri dell'avventura puzzano. Sì, puzzano di cadavere in decomposizione. Proprio come un'altra serie di RPG SSI, quella della Dragonlance (ispirata agli omonimi romanzi), mi riferisco i particolare

Cosa vi aspettereste da un gioco che si chiama Eye of the Beholder (che, per chi non lo sapesse, sono quelle palle occhiute mooolto cattive)? Nel primo episodio il Beholder era uno solo, ma enorme e cattivo (il mostro di fine livello insomma), nel secondo si trovava in offerta speciale agli angoli delle strade e nel terzo?

di una festosa taverna.

Festosa fino a quando, con un colpo di scena degno dei peggiori film horror di Roger Corman (avete presente Plan 9 From Outer Space? Ecco, qualcosa di simile), un losco figuro avvolto in un tetro mantello fa il suo scenografico ingresso nella taverna inquadrando immediatamente il vostro gruppo di avventurieri. No, non si tratta di un maniaco con una particolare propensione per i chiericoni biondi, ma del servitore di un fantomatico signore con un nuovo incarico per il gruppo.

Come ben saprete, se avete familiarità con gli scenari AD&D dei Forgotten

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

all'episodio di Death Knights of Krynn con il cattivissimo Lord Soth, è stato scomodato l'intero bestiario dei non morti di AD&D per controbilanciare il vostro gruppo di avventurieri che ha ormai raggiunto livelli di esperienza (e quindi di cattiveria) davvero ragguardevoli. Nella creazione dei personaggi di EotB III si parte dall'undicesimo livello e si può arrivare fino al ventesimo. Per quanto riguarda i chierici si arriva ad incantesimi del settimo livello con incantesimi come il Fire Storm (praticamente una fireball) e Resurrection. I maghi si possono invece esaltare con ben nove livelli di incantesimi: Meteor Storm, una pioggia di Fireball, Time Stop, per fermare il tempo, Power Word Kill per uccidere una qualsiasi creature, l'utilissima True Seeing per rivelare i muri illusori e altro: fin troppo per un tipo di gioco come EotB che non consente di sfruttare appieno gli incantesimi nei combattimenti come i giochi alla Pool of Radiance.

Ma passiamo allo scenario: dopo aver liberato le fogne di Waterdeep, sconfitto il Beholder in Eye of the Beholder e dopo aver ridotto alla ragione gli abitanti del tempio di Darkmoon, dei chierici con uno spirito religioso che farebbe invidia agli ex-Davidiani di Waco, il nostro gruppo di eroi si ritrovava (con il suo bel decimo livello di esperienza raggiunto e un discreto campionario di armi +tot, pergamene e oggetti magici) a raccontare le loro gesta al Bar Dello Sport all'angolo, tra l'altro è molto simpatica la parte iniziale dell'introduzione che inizia esattamente con la stessa schermata del secondo episodio, la città di notte, per poi spostarsi all'interno

Realms i cui è ambientato anche questo terzo Beholder, Myth Drannor è un vero mortorio, e non perché sia una città tranquilla. Si tratta di poco più di un ammasso di rovine e di segrete infestate da una quantità di non morti che farebbe invidia ai film di George Romero, oltre a tutta una serie di mostri di cui potete leggere nel box apposito. A capo di tutto questo ci sarebbe un Lich, in possesso di un artifatto magico che potrebbe

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSENTIRE AL FANTOMATICO SIGNORE SOPRACITATO DI RESTITUIRE LA CITTÀ AL SUO IDILLIACO PASSATO. CI SONO COMUNQUE UN PAIO DI PICCOLI PARTICOLARI CHE SI FRAPPONGONO FRA VOI E QUESTO NOBILE PROGETTO: ANZITUTTO IL LOSCO FIGURO ENTRATO NELLA TAVERNA DI

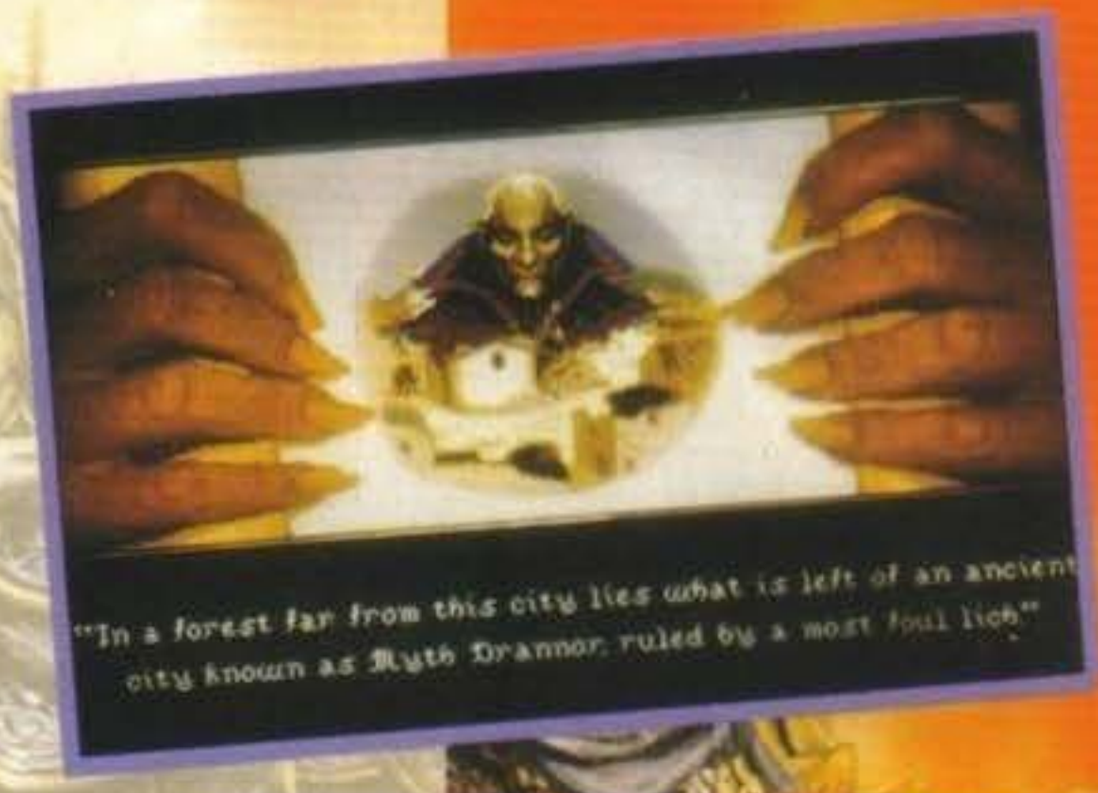
CUI SOPRA È TROPPO LOSCO PER NON NASCONDERE QUALCOSA E POI FORSE NON AVETE BEN PRESENTE COSA SIA UN LICH. SI TRATTA DI UN EX-MAGO (EX IN QUANTO MORTO) DI POTENZA INUSITATA CHE, PASSATO A MIGLIOR VITA, HA RITENUTO CHE QUEST'ULTIMA NON FOSSE POI TANTO MIGLIORE ED HA UTILIZZATO I SUOI POTERI MAGICI PER ANIMARE NUOVAMENTE LE SUE CARNI. SI TRATTA QUINDI DI UN SIGNORE CHE COMBINA AI POTERI TIPICI DI UN NON MORTO (DEL TIPO SGUARDO CHE UCCIDE, E NON SI TRATTA DI FASCINO) QUELLI EREDITATI DAL PASSATO RETAGGIO. PER FARLA BREVE UN TIPO DECISAMENTE POCO RACCOMANDABILE, E A COMPLICARE ULTERIORMENTE LO SCENARIO IN CUI È INTRODOTTO IL VOSTRO GRUPPO DI AVVENTURIERI CI SI METTE ANCHE IL MANUALE DI GIOCO CHE, AL POSTO DELLA SOLITA, BREVE, INTRODUZIONE HA SOSTITUITO UNA PICCOLA STORIA DI UNA TRENTINA DI PAGINE CHE NARRA LE VICENDE, TRA L'ALTRO, DI UN LICH (O MEGLIO LICHESSA), FIN TROPPO LAWFUL GOOD.

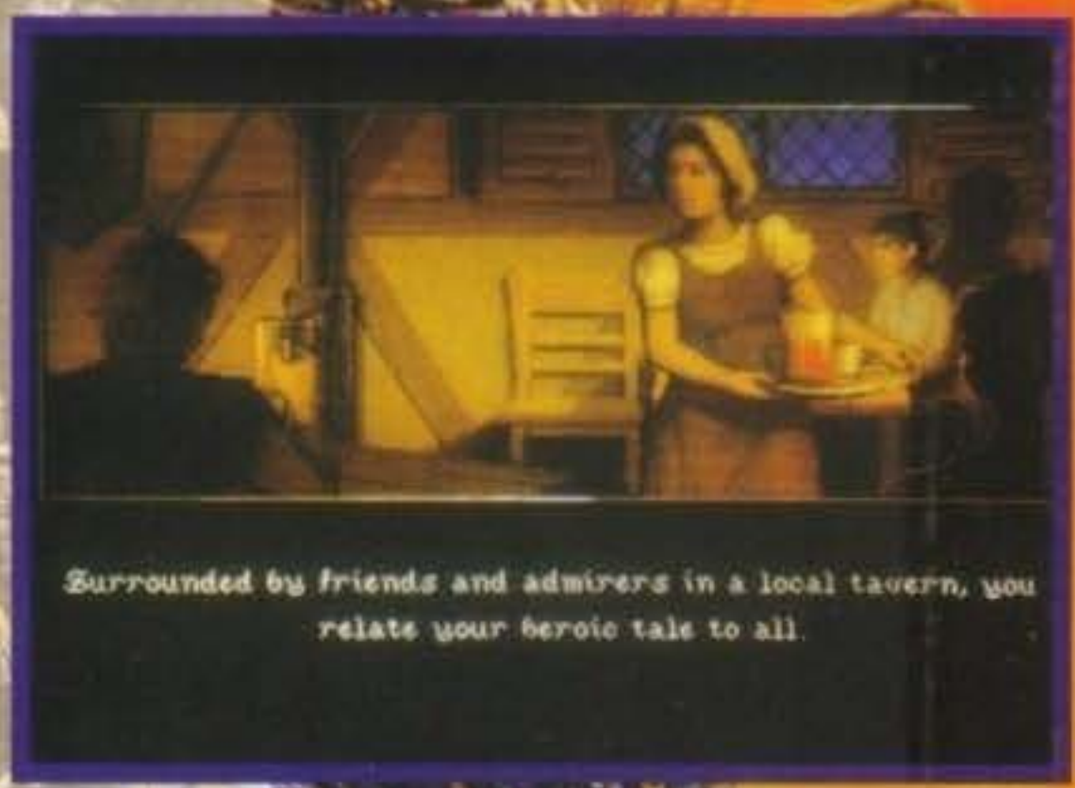
VI RITROVATE COSÌ NEL BEL MEZZO DI UN CIMITERO (BEL POSTO DA VISITARE IN UNA CITTÀ DI NON MORTI, VERO?) CHE, MI SEMBRA INUTILE DIRLO, PULLULA DI SPETTRI VARI. SE VI SEMBRA FIN TROPPO PER COMINCIARE ASPETTATE DI AVERE ESPLORATO I DINTORNI, IN PARTICOLARE IL MAUSOLEO CHE SI TROVA DA QUELLE PARTI: CHIMERE, BESTIE NON MORTE E QUANTO DI PIÙ CATTIVO SI POSSA IMMAGINARE, RIGOROSAMENTE DA COLPIRE CON ARMI MAGICHE E INCANTESIMI. NON PREOCCUPATEVI COMUNQUE, PUR GENERANDO UN PARTY NUOVO (SI POSSONO COMUNQUE IMPORTARE ANCHE PERSOAGGI DA BEHOLDER II), SI PARTE GIÀ DALL'UNDICESIMO LIVELLO E LA DOTAZIONE STANDARD PREVEDE PERGAMENE, ARMATURE MAGICHE E ARMI MAGICHE, CHE DEL RESTO PULLULANO IN TUTTO IL GIOCO: NON SPRECATEVI NEANCHE A RACCOGLIERE LE SPADE +2.

E VENIAMO ALL'INEVITABILE CONFRONTO CON I PRECEDENTI EPISODI DI EOB. PURTROPPO DAVVERO POCO È CAMBIATO: L'AGGIUNTA PIÙ EVIDENTE È QUELLA DI UN'ICONA PER FARE ATTACCARE INSIEME TUTTI I PERSONAGGI SELEZIONATI FACILITANDO PARECCHIO LA GESTIONE DEI COMBATTIMENTI (MOLTO COMODA DAVVERO), OLTRE A UN PAIO DI VARIAZIONI MINORI COME QUELLA CHE PERMETTE DI COMBATTERE CON ARMI AD ASTA ANCHE DALLA SECONDA FILA DELLO SCHIERAMENTO.

SONO AUMENTATE LE DIMENSIONI DELL'AREA DI GIOCO (UNA VOLTA E MEZZO IL VECCHIO BEHOLDER, A DETTA DEL MANUALE), E, PER QUANTI CRITICAVANO UN'AMBIENTAZIONE TROPPO CLAUSTROFOBICA, BUONA PARTE DEI LIVELLI SONO STATI TRASFERITI ALL'APERTO. DI CONSEGUENZA ANCHE IL TIPO DI ENIGMI SONO DIVENTATI MOLTO MENO COMPLESSI E "DA DUNGEON" CON QUATTRO O CINQUE PIATTAFORME E INTERRUTTORI DA SCHIACCIARE PER APRIRE UN PASSAGGIO EVITANDO TRAPPOLE A BASE DI FIREBALL. ANCHE GLI INDIZI SONO DIVENTATI MOLTO MENO OSCURI E I PUZZLE SONO DI RISOLUZIONE MEDIAMENTE PIÙ SEMPLICE, DA QUESTO PUNTO DI VISTA DOVREBBE ESSERE DECISAMENTE PIÙ FACILE ARRIVARE A CAPO DEL GIOCO.

STEFANO GIORGI





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

BESTIALE

Un assaggio di quanto di più significativo si può trovare in giro per le rovine di Myth Drannor.

Chimera, mezzo leone e mezzo drago, combatte con zanne e artigli e la testa di drago può liberare l'equivalente di una modesta Fireball.

Elementali, di terra o di acqua, straordinariamente resistenti.

Feyr, assomigliano a una specie di cervello ricoperto da tentacoli: un vero spettacolo.

Shadow, ombre, con la differenza che queste menano e sono specializzati nel terrorizzare avventurieri.

Shambling Mound, si tratta di enormi ammassi di vegetali in putrefazione: praticamente dei faggi mooolto vecchi.

Wyvern, sono i cuginetti piccoli dei draghi, con, come optional una coda da scorpione.

Seguono in rapida successione Undead beast, Minotaur, Hag, Naga, Scaladar, Slitheromorph, Steel Shadow, Troll, Water Weird, Wight, Swordwraith.

Tra le new entry ci sono invece da segnalare:

Grave Mist, spiriti di guardia alle tombe, oltre ai normali attacchi possono abbassare la costituzione delle loro vittime.

Living Muck, si tratta, in estrema sintesi di budini acidi. Sono amorfi, refrattari a diversi tipi di incantesimi e estremamente corrosivi nei confronti di persone (avventurieri) e cose (equipaggiamento).

Ogre Slug, mezzi ogre e mezzi lumache, quanto di più viscido e schifoso si possa incontrare. Oltre ai normali attacchi sputano acido (c'era da dubitarne).

Shadow Hound, delle ombre dalla forma di cane. Mi sembra inutile specificare che mordono.

PER COMINCIARE

Nella sezione del cimitero c'è poco da fare, a parte una piccola pulizia di spettri. Appena trovata un'ascia (superfluo se avete un nano nel gruppo) potete mettervi a giocare al piccolo giardiniere e disboscare la foresta alla ricerca dell'uscita (gli alberi da tagliare vi verranno segnalati dai membri del gruppo). Se trovate un mausoleo potete entrarci se proprio volete, ma non ci troverete nulla di particolarmente interessante a parte una quantità di mostri di cattiveria inusitata (e considerate che fino a quando non libererete la zona non potrete riposare).

Una volta usciti dal cimitero vi ritroverete bloccati in una foresta, una specie di labirinto, visto che da ogni locazione si diapartono diverse uscite. Girando un po' dovreste riuscire a trovare una torcia eterna (praticamente il fuoco olimpico) che potrete utilizzare per aprirvi la via (utilizzandola come un'ascia) attraverso quegli alberi che "sembrano particolarmente resistenti".

Girate un po' (vi sarà utile anche per racimolare un po' di oggetti magici sparsi per la foresta) e incontrerete lo spirito di un vecchio abitante di Myth Drannor che vi proporrà una prova con un libro da leggere. Penso che sia sufficiente scegliere il personaggio adatto per passarlo, ad esempio ho letto la parte riguardante arti magiche con il mio mago elfico.

Dovrebbe esservi adesso accessibile, nei paraggi, un passaggio verso Myth Drannor. Si tratta di una città pullulante di mostri (principalmente chimere) ma anche di diversi oggetti magici come l'utilissima Polearm +3.

Tra le locazioni significative ci sono le Ice Caves a cui si accede tramite l'apposita chiave (la trovate in una nicchia protetta da un campo di forze: un Dispel Magic sarà sufficiente), la Gilda dei Maghi e infine il Tempio di Lathander dove dovrebbe svolgersi l'ultimo, definitivo, confronto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCHEDA TECNICA

Sono richiesti almeno un 386 (visti gli occasionali rallentamenti) oltre, naturalmente, all'Hard Disk, mouse, scheda VGA e 1 Mega di EMS per gli effetti digitalizzati.
Consigliatissimo anche 1 Mega destinato a programmi di disk caching come Smartdrive per non avere tempi di caricamento pari a quelli di un dischetto.

NON VEDO, NON SENTO, NON C'ERO E SE C'ERO DORMIVO

Esiste la remota possibilità che qualcuno di voi non abbia mai giocato a Beholder o giochi simili: eccovi allora un veloce ragguaglio su quello che costituisce un vero e proprio sotto-genere nella famiglia degli RPG.
Anzitutto quella di Beholder è una serie basata sul gioco di ruolo AD&D e come tale ne ha ereditate le caratteristiche di personaggi, mostri, regole, etc. di un sistema tra i più collaudati e familiari (basti pensare agli incantesimi) tra i giochi di ruolo. A differenza di molti giochi di ruolo EotB è rigorosamente in tempo reale. La visuale è infatti in prima persona, e la fase di esplorazione coincide con quella di combattimento: ad ogni angolo il gruppo potrà incontrare un avversario e dovrà essere pronto a combattere, preparato con armi e pergamene in pugno. L'oggetto (arma o libro di incantesimi che sia) si attiva semplicemente cliccando sull'icona dell'oggetto in uso ma può essere sostituito comodamente accedendo all'inventario di ogni personaggio.
Proprio per le loro caratteristiche di visuale, questi titoli sono principalmente ambientati in dungeon e affiancano alla componente "d'azione" dei combattimenti enigmi del tipo premi la botola per aprire il portale che coinvolgono una limitata interazione con gli oggetti nella finestra di gioco.

PC

Nonostante gli ottimi lavori della Westwood degli ultimi tempi (a parte Beholder basta ricordare giochi accattivanti come Dune 2, avventure come Kyrandia e in genere la capacità di variare il genere dei propri prodotti tipico delle grandi case di software) non sono mai stato un loro grande estimatore, mi ricorderò sempre uno dei loro primi prodotti (si parla di quasi un lustro fa), il mediocre (per non dire di peggio) Mars Saga, loro ingresso nel genere degli RPG se non erro.
Penso quindi di essere abbastanza obbiettivo quando dico che in questo episodio la mancanza della Westwood si sente e non poco, anzitutto a livello tecnico.
Basti pensare ai tempi di caricamento, in particolare se non avete installato un disk cache (Smartdrive, per esempio) vanno al limite dell'accettabile. Il gioco si prende poi delle pause abbastanza gratuite durante il gioco per caricamenti di dati (abbastanza occasionali comunque), ma la cosa che da maggiore fastidio sono i rallentamenti dovuti alle animazioni nei combattimenti. Si tratta di un pause minime, ma sufficienti a rompere la continuità del gioco e a non permettere un perfetto controllo del cursore in momenti cruciali come i combattimenti. Si tratta comunque di piccoli difetti comuni ai precedenti Beholder, ma che non sono stati risolti nel terzo episodio, anzi sono, se possibile, diventati più marcati.
Niente comunque che non possa essere sopperito da un PC abbastanza potente: le variazioni più evidenti sono quelle grafiche.
Sia la presentazione che le schermate statiche sono su livelli inferiori rispetto al precedente episodio, lo stesso vale per parte degli scenari e dei mostri (davvero bruttini i Grave Mist all'inizio del gioco): tutta una serie di particolari che danno l'impressione di una maggiore trascuratezza al gioco.
E' apprezzabile comunque qualche piccolo cambiamento (come l'icona All Attack) e nello stile dell'avventura: il gioco è molto più vasto c'è il tentativo di ambientarlo all'aperto (anche se le differenze da un dungeon sono puramente grafiche), ma soprattutto ci si trova di fronte a enigmi molto meno cervellotici di Beholder II, i puzzle sono più facili. In compenso i nemici sono diventati decisamente più cattivi, insomma, si picchia di più e si ragiona di meno e sinceramente ho apprezzato questa piccola correzione di rotta.
Per il resto Beholder III è sempre lo stesso: un'ottimo RPG, tra i migliori tra quelli alla Dungeon Master (se escludiamo dal confronto giochi tipo Ultima Underworld, di gran lunga il migliore). Il principale difetto è che il gioco è rimasto un po' troppo simile ai suoi predecessori: sono auspicabili in questo caso delle notevoli migliori tecniche e grafiche (come è stato fatto, almeno a giudicare dalle immagini, per Lands of Lore) cosa che non è stata fatta, e la cosa è abbastanza grave con un concorrente come l'ultimo RPG della Westwood in agguato.

Tecnica: ☺
Giocabilità: ☺
Innovazione: 😐

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATIONAL LAMPOON'S CHESSMEISTER 5 BILLION and 1

Spectrum HoloByte

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1!

Lobotomia frontale, legami e frustami, la fortuna del principiante... Un gioco sadomaso? Un'epica parodia sulla violenza oppure un picchiaduro con la classica donzella da salvare? Niente di tutto questo, solamente un'altra interpretazione degli scacchi a opera del team che ha fatto di Falcon 3.0 la propria bandiera...

chi come tanti altri, ma con tante di quelle opzioni, dettagli, settaggi o come cavolo li volete chiamare, da fare impallidire un qualsiasi simulatore di volo.

Adesso, visto che dovrei riempire due pagine con questa recensione che Max mi ha appioppato dalla cima dove risiede (visto che io sarò sì e no un metro e settanta e lui penso superi il metro e novanta!)(per poco non lo supero anche da sdraiato. NdMax), potrei mettermi a parlarvi di quanti anni abbia il gioco degli scacchi e amenità di vario genere. No, per favore non fatelo, non girate pagina perché: A) penso che non freghi a nessuno di sapere l'età di questo gioco B) non ho assolutamente voglia di scartabellare a destra e a manca cercando un'informazione la cui utilità è pari a quella di convincere Mirko che l'Amiga non è multitasking!

Passiamo quindi subito ad analizzare il nuovo gioco della Spectrum Holobyte che, sulla scia del proprio "must" (Falcon 3.0), si è lanciata nello sviluppo di prodotti un po' meno impegnati (senza comunque abbandonare totalmente il campo delle simulazioni, chi sa qualcosa di Warthog A-10 sa cosa intendo, chi non lo sa non speri di trovarlo scritto in questa recensione perché ho già divagato fin troppo e temo punizioni corporali da chi sapete voi!).

Dopo aver ultimato l'installazione (e aver perso VENTISEI preziosi mega del vostro hard disk... aaargh!!!) verrete subito colpiti da malessere a causa di uno scherzetto dei programmatori: immaginatevi una musica gloriosa, uno schermo di un cinema, titoli iniziali che scorrono... E tutto a un tratto collasso totale, musica che rallenta mostruo-

Demenziale, nessun'altra parola può racchiudere in se più fedelmente lo spirito del nuovo gioco di scacchi della Spectrum Holobyte (che, per chi ancora non lo sapesse, è stata acquisita dalla Microprose dopo il fallimento della, spero di non sbagliarmi, Mirror Soft)(strano, ma non ti sbagli, ndMax).

Certo è un gioco di scac-

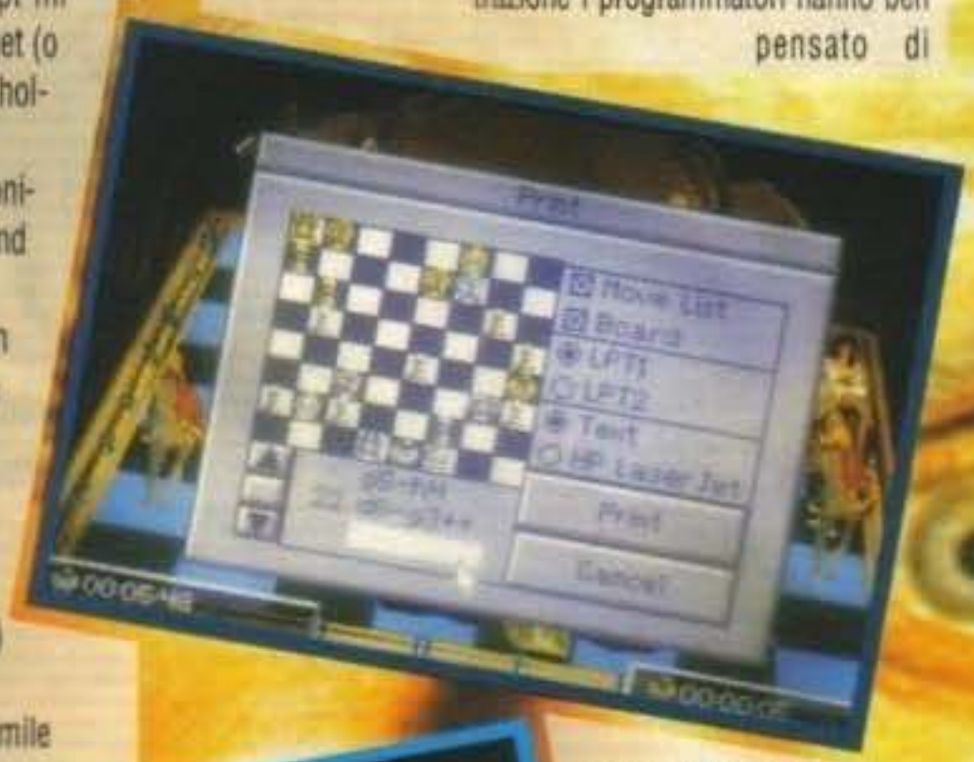
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

samente fino a diventare un patetico rantolo, video che comincia a sballare e, culmine della paralisi, uscita al Dos!
Non vi dico lo sgomento e le irripetibili frasi che ho rivolto all'innocente 486 redazionale. Stavo infatti già per dare forfait quando tutto a un tratto il prompt mi informa che a causa di un superamento di budget (o roba simile) il full motion video in pieno stile hollywoodiano non sarà più possibile!
Ed ecco che quatta quatta s'insinua sul mio monitor la presentazione di Chess Maniac 5 Billion and 1!
A seguito di tutto ciò mi sono trovato dinanzi un test che giudicare cretino è poco, volete sapere perché? Bene: cosa rispondereste a una domanda del tipo "essendo forzati a rimanere un mese su un'isola deserta senza via di fuga desidereresti avere la compagnia di: a) una bellissima e voluttuosa ragazza b) un uomo c) un caprone dal pelo lungo (!!!).
E soprattutto, che scopo ha una domanda simile (che comunque è seguita da altre due non molto differenti) ai fini del gioco? Semplice, serve a determinare il vostro avversario (anche se non ho capito perché il ragazzo è in topless e la ragazza no, non chiedetemi informazioni sul caprone perché non l'ho mai scelto!).
Passiamo oltre.
I set di pezzi che potrete scegliere sono solo due, quello classico e quello demenziale (persiani contro arabi o qualcosa di simile), la scelta migliore è comunque la seconda perché di gran lunga più divertente (la prima lasciamola ai puristi come Christian!); tutti i pezzi sono infatti stati realizzati digitalizzando degli attori e sovrapponendoli successivamente su una scacchiera disegnata di sana pianta. Come poi avrete letto nella preview del numero scorso, i combattimenti tra i personaggi sono animati divinamente, e sapranno farsi del male fisico nella maniera più cattiva possibile (fortunatamente senza censura).
Se invece non volete farvi distrarre dalla grafica (ma come vedremo più avanti di distrazioni presenti in questo gioco ce ne sono a fiotti) e vi piace avere in pugno sempre la situazione, una comoda opzione vi farà vedere delle finestre trasparenti contenenti lo schema della scacchiera visto dall'alto, la lista delle mosse, ecc: tutto questo avviene senza occultare eccessivamente lo sfondo dello schermo dove risiede la scacchiera tridimensionale.
Potrete poi settare il livello di difficoltà (che va da "fortuna da principiante" a "legami e frustami"), avrete la possibilità di cancellare l'ultima mossa fatta, visualizzare nuda e cruda la scacchiera in 2d a pieno schermo (molto funzionale), decidere di abbandonare la partita proponendo un pareggio, ecc.
Se il vostro computer monta anche una Sound Blaster, avrete l'occasione di ascoltare la voce di un ipotetico arbitro che commenta le mosse fatte da voi e dal vostro avversario; tutto questo oltre a vari e abbondanti effetti sonori.
Dato poi che gli scacchi richiedono moltissima concentrazione i programmatori hanno ben pensato di aggiungere aereoplani che passano, squali che nuotano sulla scacchiera, soldati che attraversano l'area di gioco con una granata ed esplodono prima di raggiungere l'altro capo dello schermo, una bella ragazza che sfonda il fondale, si dimena un pochettino e poi se ne va, e altre cavolate simili...
Per giocare in maniera dignitosa a Chess Maniac 5 Billion and 1! avrete bisogno di almeno un 386, una scheda VGA, una scheda sonora, un mouse e, come già anticipato, VENTISEI mega liberi sul vostro hard disk!
Prima di lasciarvi al commento un ultimo consiglio, se mai decideste di comprarlo, non staccate mai gli occhi dal video perché il computer ogni tanto allunga una manina per "prendere in prestito" uno dei vostri pezzi e l'unico modo per fermarlo è tirargli una sana "righellata" (perché si usa il righello!) sulla mano ladra!

Stefano "BDM" Petrullo



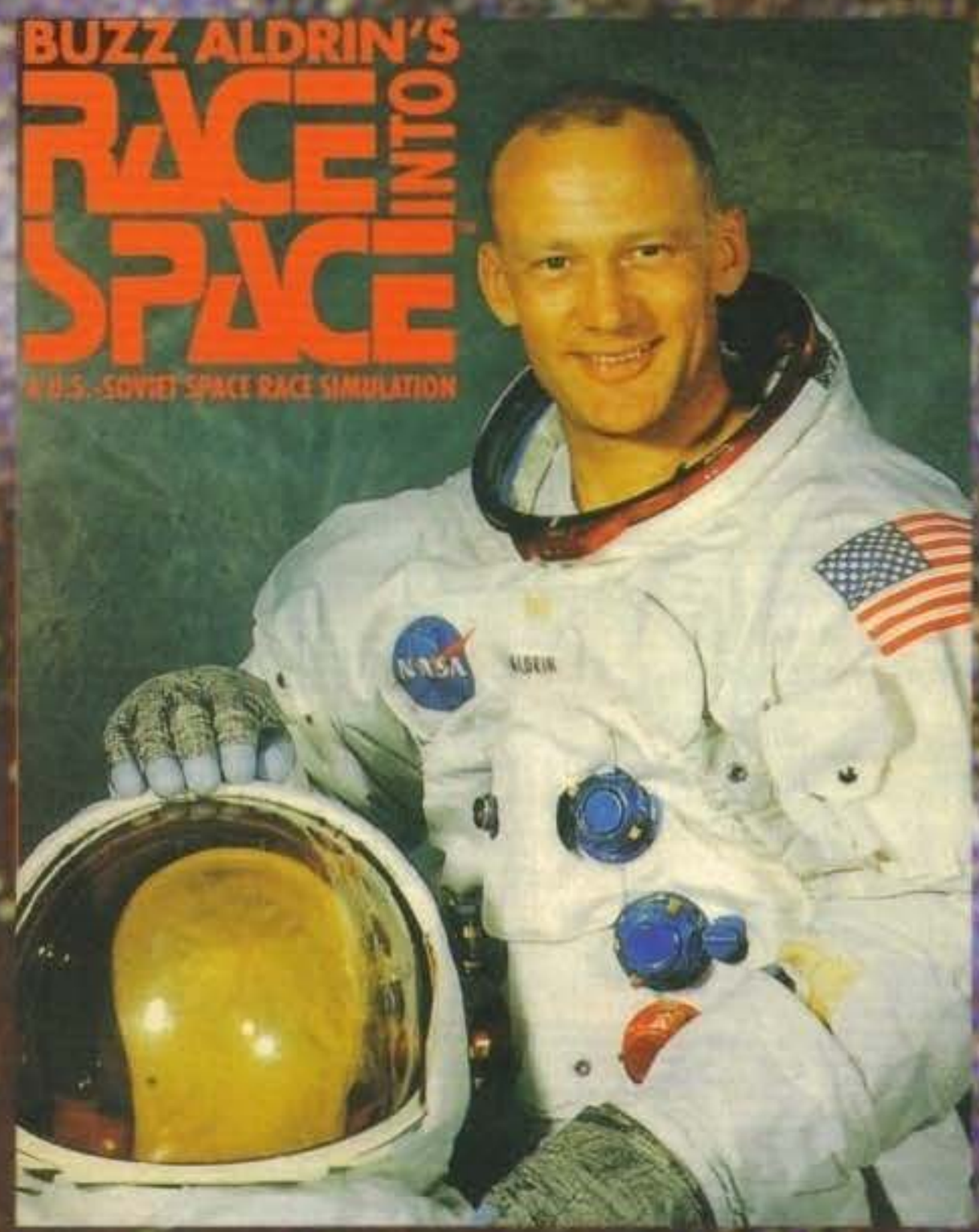
Incredibile, ma dove andremo a finire? Ora non voglio scatenare un'inutile polemica però ventisei mega su hard disk per un gioco di scacchi mi sembrano veramente un po' troppi. Dico, Strike Commander ne richiedeva sì 35, ma mi sono sembrati più giustificati.
Oltretutto l'installazione è la cosa più pallosa che mi sia capitato di subire da un po' di tempo a questa parte; volendo mi sarei potuto cimentare in un torneo mentre CM5B1! scompattava i dati...
Graficamente poi ho notato che la linea di demarcazione tra gli elementi digitalizzati e quelli che non lo sono è veramente grossa, parlando invece dei pregi niente da dire sulle animazioni molto curate e altrettanto divertenti; vedere per credere.
Anche il sonoro risulta ottimo sotto tutti i punti di vista, direi uno degli elementi più riusciti in questo gioco assieme al tono esageratamente demenziale dell'intera realizzazione.
La quantità delle opzioni mi ha lasciato inizialmente disorientato (sono tante!), mi sembrava di avere in mano il mondo, e ci ho quindi messo un po' prima di prendere la dimestichezza necessaria con tutti i parametri presenti che comunque vi garantiranno la padronanza totale di tutto ciò che è Chess Maniac 5 Billion and 1! (e qui non posso negare la completezza del gioco stesso).
Parlando invece del livello di difficoltà ho notato con piacere che il computer è abbastanza competitivo, e se non mangiate pane e scacchi avrete qualche difficoltà già al terzo livello (ce ne sono 12 se non ricordo male).
E' un peccato che non sia stata implementata la possibilità di sfidare il computer in un torneo, comunque questa non rappresenta poi una grave pecca.
Per chiudere il discorso mettiamola così: se siete fanatici di scacchi o dei giochi esageratamente demenziali la risposta è affermativa, compratelo; altrimenti fatelo comprare a un vostro amico e poi sfidatelo almeno una volta, non potrete non farvi un sacco di sane risate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

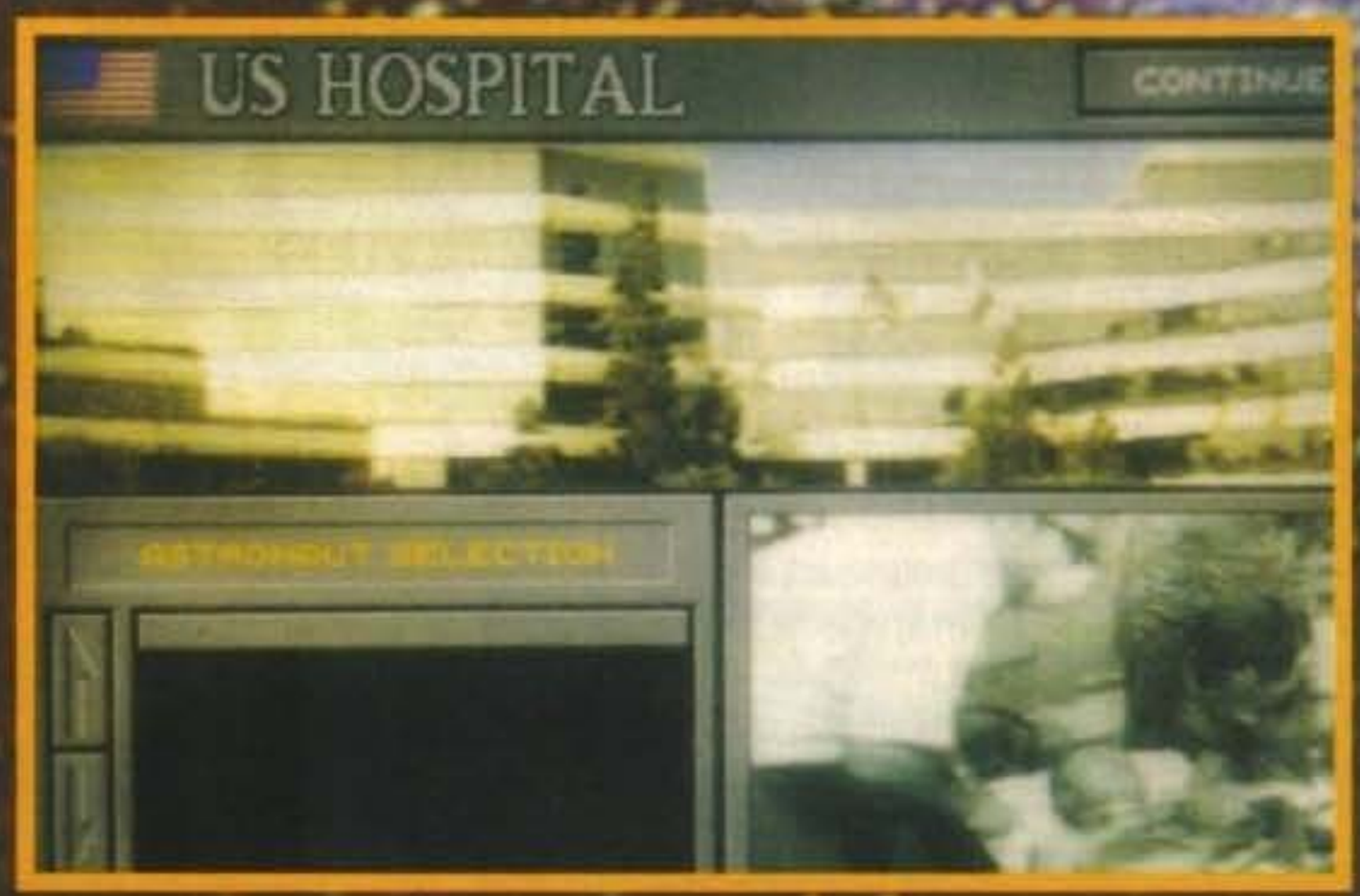
A U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION



Grazie alla mia grande e rinomata conoscenza in campo astronomico-spaziale, sono riuscito ad ottenere, e non nascondo un certo orgoglio, la recensione dell'ultima fatica della Interplay: Buzz Aldrin's Race Into Space. Psst, Max, chi hai detto che è questo Buzz?

BEH, DEVO AMMETTERE DI ESSERE UN PO' ARRUGGINITO IN FATTO DI VOLI SPAZIALI, MA CON L'AIUTO DEL COMPLETISSIMO MANUALE FORNITO CON IL GIOCO VEDRÒ DI CAVARMELA COME MEGLIO POSSO. LO SCOPO DI QUESTO INSOLITO SIMULATORE È FONDAMENTALMENTE QUELLO DI BATTERE L'AVVERSARIO (COMPUTERIZZATO O UMANO, SOVIETICO O STATUNITENSE) NELLA CORSA ALLO SVILUPPO DELLE RICERCHE SPAZIALI E DEI VOLI INTERSIDERALI, E PER VINCERE AVRETE BISOGNO DI UN SACCO DI PAZIENZA E SOPRATTUTTO DOVRETE IMPARARE A CONOSCERE E SFRUTTARE A FONDO TUTTI I PARAMETRI E LE APPARECCHIATURE CHE AVETE A DISPOSIZIONE NEL GIOCO.

INNANZITUTTO APPENA LANCIATO IL PROGRAMMA (SHIN, VAI SUBITO A PRENDERE LA SCATOLA GIÙ IN MARCIAPIEDE. INTENDEVO DIRE CARICARE IL GIOCO...) AVRETE LA POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE DAI QUALI DEI TRE LIVELLI DI DIFFICOLTÀ PARTIRE, IL LIVELLO DI CONOSCENZA DEI VOSTRI ASTRONAUTI (UN BASSO LIVELLO D'ADDESTRAMENTO COMPORTA NECESSARIAMENTE MAGGIORI DIFFICOLTÀ DURANTE LE MISSIONI), SCEGLIERE L'ELENCO DEGLI ASTRONAUTI E INFINE INIZIARE A DARE UN'OCCHIATA AL VOSTRO CAMPO DI GIOCO, O MEGLIO LA BASE DI PARTENZA, CAPE "THE CAPE" CANAVERAL SE SIETE AMERICANI E BAIKONOUR SE SOVIETICI. NELLA BASE SPAZIALE VOI SIETE IL DIRETTORE E IDEATORE AL TEMPO STESSO DEL PROGETTO, E NOTERETE SUBITO COME QUEST'ULTIMA ALL'INIZIO SIA TERRIBILMENTE SPOGLIA DI ATTREZZATURE ED EDIFICI: MAN MANO CHE PRENDERETE UNA CERTA DIMESTICHEZZA CON IL GIOCO E PORTERETE FELICEMENTE A TERMINE UN PO' DI MISSIONI POTRETE RIEMPIRLA DI TUTTI GLI EQUIPAGGIAMENTI AGGIUNTIVI NECESSARI. IL PRIMO COMPLESSO DA GUARDARE È SICURAMENTE QUELLO DEI QUARTIERI GENERALI DELLA NASA (GLI EDIFICI NELLE AMMINISTRAZIONI USA E URSS SONO PRESSOCHÉ SIMILI, ANCHE CON QUALCHE MARGINALE DIFFERENZA. PREFERISCO QUINDI ILLUSTRARE GLI EDIFICI DI UNA SOLA AMMINISTRAZIONE, O CORRERÒ IL RISCHIO DI ESSERE NOIOSO OLTREMODO), CHE COMPRENDE: L'UFFICIO DEL BUDGET, DOVE POTRETE VISUALIZZARE I VOSTRI AFFARI E QUELLI DELL'AVVERSARIO; L'UFFICIO ACQUISTI, DOVE VENGONO PIANIFICATI QUELLI FUTURI, SIA DI PROGRAMMI DI SVILUPPO CHE DI APPARECCHIATURE (DA NOTARE COME A VOLTE SIA IMPORTANTE SCEGLIERE DI ACQUISTARE UN PROGRAMMA PRIMA DI UN ALTRO, MAGARI UN PROGRAMMA CHE SERVA DA BASE AD UN ALTRO O CHE LIMITI LE SPESE PER L'ACQUISTO DEL SUCCESSIVO. DA NOTARE ANCHE COME I DIVERSI PROGRAMMI ABBIANO UN'INCIDENZA NOTEVOLE SUL VOSTRO SVILUPPO SPAZIALE E COME SIA IMPORTANTE PIANIFICARNE FUNZIONALMENTE L'ACQUISTO); LA PROGETTAZIONE MISSIONI FUTURE, DOVE OLTRE A DECIDERE LE MISSIONI PER LA STAGIONE SEGUENTE POTRETE ANCHE CUSTOMIZZARE LE STESSE; IL RECLUTAMENTO ASTRONAUTI, CHE COME POTRETE BEN IMMAGINARE STABILISCE QUALI SONO GLI ASTRONAUTI DA PORTARE IN MISSIONE; E INFINE LO SCHERMO DEDICATO ALLE OPZIONI DI GIOCO E AL SALVATAGGIO DELLE PARTITE. IL SECONDO ELEMENTO È



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MUSEO SPAZIALE, CHE INCLUDE UNA SCHERMATA DEDICATA ALLE VOSTRE PRESTAZIONI, UN REPARTO CHE NARRA LA STORIA DELLA CONQUISTA DELLO SPAZIO E

CHE QUINDI SI AGGIORNA SEGUENDO GLI EVENTI CHE DETERMINERETE VIA VIA, UN DIAGRAMMA CHE MOSTRA I VARI OBIETTIVI RAGGIUNTI DA VOI E DAL VOSTRO AVVERSARIO, ALCUNE STATISTICHE SUL RENDIMENTO DELLE APPARECCHIATURE E INFINE UNA PARTE DEDICATA ALLA VALUTAZIONE DEL PRESIDENTE IN PERSONA RIGUARDANTE IL VOSTRO RENDIMENTO. ANCORA ABBIAMO GLI EDIFICI DEI PROGRAMMI, RISERVATI AI VARI PROGRAMMI CHE POTETE PORTARE AVANTI, E CHE DIETRO NOMI SUGGESTIVI COME GEMINI, APOLLO, XMS-2 E JUPITER, CELANO MISSIONI A UNA O PIÙ PERSONE, IN CAPSULA O IN MINI-SHUTTLE E I TEST SUI LEM, I MODULI LUNARI. PROSEGUENDO CON L'ANALISI DEGLI EDIFICI POSSO DIRVI CHE OLTRE AL PENTAGONO, CHE RACCHIUDE TUTTI GLI ARCHIVI CHE VI POSSONO INTERESSARE, TROVIAMO ANCHE LA BASE PER L'ALLENAMENTO DEGLI ASTRONAUTI, LA RAMPA DI LANCIO, IL CENTRO MEDICO, IL CONTROLLO DELLE MISSIONI, IL PLANETARIO E L'EDIFICIO MONTAGGIO VEICOLI. NATURALMENTE ALL'INIZIO SOLO ALCUNI DI QUESTI EDIFICI SONO DISPONIBILI, MA COME SI DICEVA PRIMA, VIA VIA CHE PROGREDIRETE AVRETE A DISPOSIZIONE TUTTO QUELLO CHE VI SERVE. LA PRIMA COSA DA FARE È QUINDI, NELLE VESTI DI DIRETTORE, SCEGLIERE LE VARIE APPARECCHIATURE, MA LA COSA NON È COSÌ FACILE COME POTREBBE SEMBRARE: INNANZITUTTO I COSTI DEI PROGRAMMI E DELLE RICERCHE VANNO ATTENTAMENTE STUDIATI, VALUTANDO VANTAGGI E SVANTAGGI, POI BISOGNA PRENDERE IN CONSIDERAZIONE LA SICUREZZA DEI PROGRAMMI STESSI, E SOPRATTUTTO NON BISOGNA IMPEGOLARSI, ALMENO ALL'INIZIO, CON PROGRAMMI TROPPO LUNGHI DA PORTARE A TERMINE, CHE DANNO COSÌ UN VANTAGGIO DI TEMPO INCOLMABILE AL VOSTRO AVVERSARIO. NON SOLO, UN BUDGET LIMITATO DA SPESE CONSIDERATE NON VI PERMETTERÀ IN FUTURO DI STARE AL PASSO COI TEMPI, CONDANNANDOVI SPESSO E VOLENTIERI A UNA POCO ONOREVOLE SCONFITTA. ANCHE LA SCELTA DEGLI EQUIPAGGI, SECONDO PASSO, DEVE ESSERE ATTENTAMENTE STUDIATA: ASTRONAUTI IMPORTANTI PER LE MISSIONI CHIAVE, UN PO' DI GLORIA A TUTTI PER EVITARE DI CREARE MALCONTENTI CHE ABBASSEREBBERO IL LIVELLO DEL MORALE DEI VOSTRI UOMINI. MOLTO TRAINING, SOPRATTUTTO QUELLO AVANZATO PER I PIÙ BRAVI, IN MODO DA PREPARARLI A QUALSIASI TIPO DI MISSIONE E, FONDAMENTALE, STARE SEMPRE ATTENTI A NON METTERE IN PIEDI MISSIONI PER LE QUALI C'È CARENZA DI PERSONALE.

ARRIVIAMO COSÌ AL VIAGGIO VERO E PROPRIO, NEL QUALE TUTTO IL VOSTRO FIUTO E LA VOSTRA ABILITÀ NEL CALIBRARE I FATTORI DI SICUREZZA, DI PREPARAZIONE IMPORTANTE! ATTENZIONE A ESSERE TROPPO TIRCHI NEI TEST PRELIMINARI, O FINIRETE CON UNA SERIE DI BLUFF DA ANTOLOGIA! GIUSTO UN ALTRO PAIO DI RIGHE PER DIRVI CHE LE MISSIONI IN TOTALE SONO 57 E CHE I VEICOLI SPAZIALI SONO ANCORA DI PIÙ. CIAO CIAO.

ANDY

POTREI SCRIVERE LO STESSO COMMENTO CHE AVEVO DEDICATO A SUO TEMPO A KRISIS IN THE KREMLIN. LA CURA IN TUTTI I PARTICOLARI, LA COMPLETEZZA DEL GIOCO E LA LONGEVITÀ SONO VERAMENTE DISARMANTI, SENZA CONTARE UN ASPETTO GRAFICO PIACEVOLE E UN'INTERFACCIA DECISAMENTE FRIENDLY USER. MA A TUTTO QUESTO SI CONTRAPPONE UNA DIFFICOLTÀ DECISAMENTE ESAGERATA, CHE RENDE LA CONDUZIONE DELLA PARTITA A DIR POCO LABORIOSA. INSOMMA, SENZA TROPPI GIRI DI PAROLE QUESTO È IL CLASSICO TITOLO ASSOLUTAMENTE IMPERDIBILE PER GLI APPASSIONATI DEL GENERE E DELL'AMBIENTAZIONE, MENTRE RIMANE, SEMPRE A MIO AVVISO NATURALMENTE, INACCESSIBILE PER LA STRAGRANDE MAGGIORANZA DEL RESTANTE POPOLO DI VIDEOGIOCATORI.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREHISTORIK 2

Era ormai l'alba quando mi inoltrai in quella foresta lugubre e cupa. Non appena fui avvolto dalle ombre di quelle enormi piante preistoriche avvertii la sua presenza e un freddo brivido di terrore trapassò le mie membra. I suoi passi erano pesanti, il suo ansimare terrificante, la sua furia omicida implacabile. Pochi secondi dopo si stagliò d'innanzi ai miei occhi l'enorme sagoma di un Tirannosaurus Rex...

QUESTA INTRODUZIONE DAL TONO VAGAMENTE INQUIETANTE AVREBBE LA PRETESA DI PORTARE A LIVELLO DI METAFORA LA VITA QUOTIDIANA DI OGNUNO DI NOI E TRASLARLA IN UN CONTESTO UN PO' PIÙ ECCITANTE, AD ESEMPIO QUELLO CHE MOLTI DI VOI AVRANNO RISCONTRATO NELL'AFFASCINANTE LIBRO DI MICHAEL CRICHTON, JURASSIC PARK. PERCHÉ PARLO DI METAFORA? MA PERCHÉ OGNUNO DI NOI NELLA VITA HA IL SUO TIRANNOSAURUS REX, CHE PRENDE FORMA IN QUELLA PROFESSORESSA PARTICOLARMENTE SADICA, O IN QUELLA COMPAGNA DI BANCO ARCIGNA E BRUFOLOSA CHE NON VI FA MAI COPIARE DURANTE I COMPITI IN CLASSE, O ANCORA IN QUEL CAPOREDATTORE CHE VI SPELLA VIVI SE NON GLI PORTATE L'ARTICOLO FINITO E COMPLETO TRE NANO SECONDI DOPO CHE VI HA CONSEGNATO IL SOFTWARE DA RECENSIRE... (OGNI RIFERIMENTO A FATTI E PERSONE REALI È PURAMENTE INTENZ... EHMM CASUALE).

MA IL VERO MOTIVO CHE MI HA PORTATO A PARLARE DI TIRANNOSAURI E DI MONDI CRICHTONIANI È PROPRIO QUESTO PREHISTORIK 2, NUOVISSIMO PLATFORM DELLA TITUS, SOFTWARE HOUSE DIVENUTA FAMOSA LO SCORSO ANNO GRAZIE ALL'OMONIMA VOLPE. MA VEDIAMO DI PROCEDERE CON ORDINE E DI DELINEARE ALMENO A GRANDI LINEE LA TRAMA DI QUESTO INTERESSANTISSIMO PLATFORM.

DOVETE SAPERE CHE DURANTE IL PLEISTOCENE (PRIMO PERIODO DELL'ERA QUATERNARIA) ERANO TANTE LE FORME VIVENTI CHE PROLIFERAVANO SUL NOSTRO BEL PIANETUZZO E TRA QUESTE C'ERA L'UOMO. MA L'UOMO DI ALLORA ERA MOLTO DIFFERENTE DA QUELLO DI OGGI, NON AVEVA PREOCCUPAZIONI E NON DOVEVA PER FAR COLPO SU UNA RAGAZZA PORTARLA NEL MIGLIOR RISTORANTE DELLA ZONA O RIEMPIRLE LA CASA DI COSTOSISSIME ORCHIDEE, BASTAVA UNA BELLA BOTTA IN TESTA E VIA ANDARE... ANCHE PER IL RESTO TUTTO ERA PIÙ SEMPLICE, NIENTE SEMAFORI, NIENTE CODE CHILOMETRICHE AL SUPERMERCATO, NIENTE STRESS DA VITA MODERNA... INSOMMA UN VERO PARADISO. ED È PROPRIO UN SIMPATICO CAVERNICOLO IL PROTAGONISTA DI QUESTA NUOVA REALIZZAZIONE DELLA TITUS, UN TIPO SEMPRE AFFAMATISSIMO, CON IL PALLINO DELL'ARTE CULINARIA (DOTTRINA FAMOSA E MOLTO PRATICATA NEL PERIODO QUATERNARIO SOPRATTUTTO DA INDIVIDUI DALLE TENDENZE ANOMALE CHE CONSISTEVA NELL'ESPORRE AI QUATTRO VENTI QUELLA PARTE DEL CORPO CHE IN GERGO TECNICO VIENE DENOMINATA OLUC...) NONCHÉ AFFEZIONATISSIMO CLIENTE DELLA CELEBRE TRATTORIA "DA GENNARO" IL CUI PIATTO FORTE CONSISTEVA IN INVOLTINI DI BRONTOSAURO CON CONTORNO DI GINKOINE.

MA UN GIORNO NEFASTO LA TRANQUILLITÀ DEL NOSTRO PREHISTORIK (QUESTO È IL NOME DEL PROTAGONISTA) VENNE TURBATA DA UN UN GORILLONE SCALMANATO CHE FECE PIAZZA PULITA DI TUTTE LE LECCORNIE PRESENTI NELLA SUA FORNITISSIMA DISPENSA. ASSECONDANDO LA SUA INDOLE PACIFICA E POCO RISSOSA PREHISTORIK DECISE DI NON NUTRIRE RANCORE VERSO IL GORILLA JOE, ANCHE SE ALLO STESSO TEMPO SI RESE CONTO CHE URGEVA LA NECESSITÀ DI ANDARE A FARE RIFORNIMENTO... ED È PROPRIO QUI CHE INIZIA LA VOSTRA AVVENTURA E CHE ENTRATE IN GIOCO; DOVRETE INFATTI GUIDARE IL PRODE CAVERNICOLO ALLA VOLTA DI DIECI ESTENUANTI LIVELLI CON IL SEMPLICE SCOPO DI PROCURARVI LA MAGGIORE QUANTITÀ POSSIBILE DI CIBO, RACCOGLIENDOLO DURANTE L'ARDUO CAMMINO...

APPENA HO LANCIATO P2 (CHE NON C'ENTRA NIENTE CON LA TRISTEMENTE NOTA LOGGIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASSONICA) SUL MIO PC SONO SUBITO RIMASTO A BOCCA APERTA, MI SEMBRAVA IMPOSSIBILE VEDERE UNA GRAFICA DEL GENERE SU UN COMPATIBILE, UNA GRAFICA COSÌ SIMILE A QUELLA DELL'... AMIGA. SÌ CARI LETTORI MI AVETE CAPITO BENE, QUESTO NUOVO PLATFORM PRESENTA UNO STILE GRAFICO MOLTO MOLTO

SIMILE A QUELLO DELLA GLORIOSA MACCHINA DELLA COMMODORE, RINOMATAMENTE PIÙ "DOTATA" IN QUESTO GENERE DI REALIZZAZIONI. LO SPRITE PRINCIPALE CHE RAPPRESENTA IL SIMPATICO PREHISTORIK RISULTA QUINDI PRIVO DI OGNI "PIXELLOSITÀ", SUFFICIENTEMENTE GRANDE, BEN DEFINITO E SOPRATTUTTO MOLTO COLORATO. ANCHE I FONDALI SONO REALIZZATI IN MANIERA DAVVERO EGREGIA CON LA PRESENZA DI

(ATTENZIONE! ATTENZIONE!) DUE LIVELLI DI PARALLASSE. A QUESTO PUNTO SONO CONVINTO DI AVERE FATTO SORRIDERE GLI AMIGHISTI (CALMI RAGAZZI ANCH'IO, OLTRE AL PC, POSSIEDO LA MITICA AMIGHETTA, QUINDI PENSO DI POTER ESSERE A RIGUARDO ABBASTANZA OBBIETTIVO) CHE POTRANNO SVENTAGLIARE I LORO SEI, E CHI NE HA PIÙ NE METTA PIANI DI SCORRIMENTO. MA LA LA RIFLESSIONE È D'OBBLIGO. AVERE ANCHE SOLO DUE LIVELLI DI PARALLASSE IMPLICA IN TERMINI DI ANIMAZIONE UN NOTEVOLE MIGLIORAMENTO DI QUELLA CHE OSEREI DEFINIRE LA "SCATTOSITÀ INTRINSECA DI BORDO SCHERMO" DEI PC. E COSÌ INFATTI È; RISPETTO A PLATFORM, PERALTRO REALIZZATI OTTIMAMENTE COME LO STESSO TITUS THE FOX O IL PIÙ RECENTE TROLLS, P2 PRESENTA UNA SCATTOSITÀ MOLTO PIÙ CONTENUTA CHE VA COSÌ AD INCREMENTARE NOTEVOLMENTE IL LIVELLO DI GIOCABILITÀ DEL PRODOTTO STESSO. MA PREHISTORIK 2 RISULTA UN GRAN PRODOTTO NON SOLO PER QUANTO RIGUARDA LA REALIZZAZIONE PURAMENTE TECNICA. IL GIOCATORE INFATTI SI TROVERÀ A GUIDARE IL SUO PERSONAGGIO ATTRAVERSO LIVELLI ESALTANTI CON UN SACCO DI MOSTRI DIFFERENTI, SEMPRE NATURALMENTE APPARTENENTI AL CONTESTO RIGOROSAMENTE PREISTORICO. INCONTRERETE ENORMI SCIMMIONI, DINOSAURI DI TUTTE LE SPECIE E SIMPATICI CAVERNICOLI SIMILI A VOI CHE FARANNO DI TUTTO PER OSTACOLARVI NELLA VOSTRA SFRENATA RICERCA DI LECCORNIE. C'È POI UN'ALTRA PARTICOLARITÀ CHE MI HA PROFONDAMENTE COLPITO DI QUESTO PLATFORM ED È L'ENORME QUANTITÀ DI BONUS E LIVELLI NASCOSTI PRESENTI ALL'INTERNO DI OGNI LIVELLO. SEMPRE RIGUARDO AI BONUS, HO RISCONTRATO UN ELEMENTO DAVVERO CURIOSO; QUESTI SONO IDENTICI A QUELLI PRESENTI IN UNO DEI GIOCHI DI PIATTAFORME PIÙ RIUSCITI NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI. RAGAZZI MIEI STO PARLANDO DEL MITICO RAINBOW ISLANDS. VI RICORDATE TUTTI QUEGLI OGGETTINI ROTONDI CHE SI POTEVANO TROVARE LANCIANDO ARCOBALENI A TUTTO SPIANO? ECCO, SONO ESATTAMENTE UGUALI A QUELLI DI P2! L'ARMA CHE INIZIALMENTE AVRETE A DISPOSIZIONE È UNA SEMPLICE CLAVA (SE QUALCUNO OSA FARE UN BATTUTONE...), MA DURANTE IL CORSO DEL GIOCO POTRETE ACQUISTARNE DI PIÙ EFFICACI, COME IL MARTELLONE PESTA ALLUCI O IL RANDELLONE SCHIACCIAGENGIVE. DIVERTENTISSIMA INOLTRE LE SEZIONI IN CUI POTRETE FARE USO DI UN DELTAPLANO ALLA SONIC 2, TANTO PER INTENDERCI. IL RESTO È TUTTO SANO DIVERTIMENTO E SOTTOLINEO IL "SANO" IN UN PERIODO IN CUI IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI SEMBRA ESSERE STATO PRESO DI MIRA DA CRITICHE INSULSE E SICURAMENTE POCO EDIFICANTI. E PER RIPORTARE NEL NOSTRO MONDO UNA FRASE NATA QUALCHE ANNETTO FA IN QUELLO DEGLI SKATERS "VIDEOGAME IS NOT A CRIME".

DANIELE "DIELLE" LEPIDO

PC

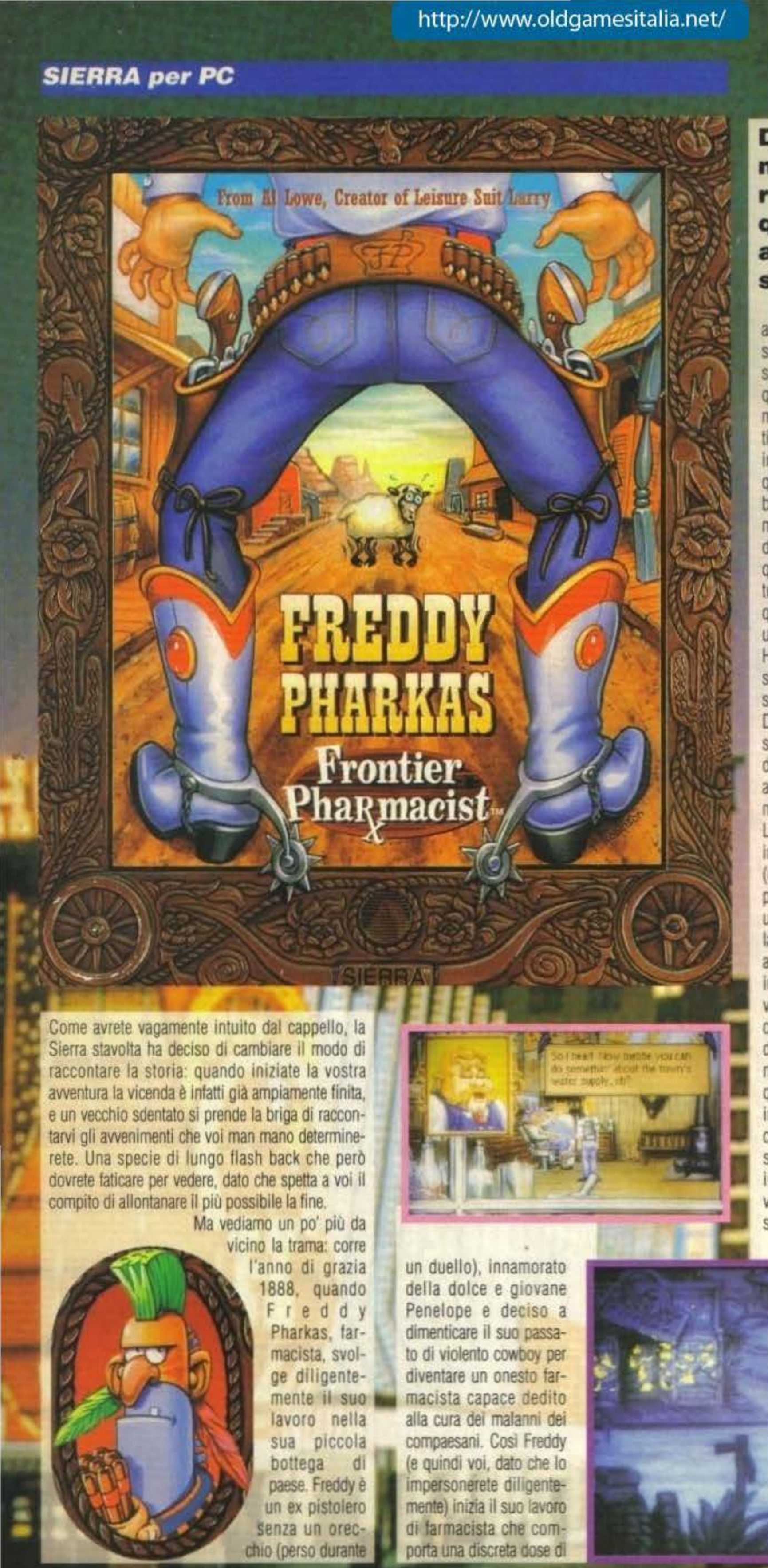
VERAMENTE UN GRAN BEL GIOCO. SE NON FOSSE PER QUEL RESIDUO DI "SCATTOSITÀ INTRINSECA DI BORDO SCHERMO" CI TROVEREMMO DI FRONTE AD UN PLATFORM DAVVERO PERFETTO. OGNI ELEMENTO DELLA REALIZZAZIONE È STATO CURATO NEI MINIMI PARTICOLARI, SOPRATTUTTO PER QUANTO CENCERNE LA GRAFICA E LE ANIMAZIONI. A PROPOSITO DI QUESTE ULTIME DEBBO AMMETTERE CHE SONO VERAMENTE ESILARANTI. OGNI PERSONAGGIO SI MUOVE IN MANIERA PARTICOLARE ESPRIMENDO IN QUESTO MODO LA SUA PERSONALITÀ E IL SUO MODO DI ESSERE (BHE, FORSE STO UN PO' ESAGERANDO!). QUANDO SIETE FERMI PREHISTORIK ASSUME UN ATTEGGIAMENTO DI INSOFFERENZA E INIZIA QUINDI AD ANSIMARE E A SBUFFARE, COME SE VI INVITASSE AD ANDARE AVANTI NEL GIOCO PERCHÉ NON RESISTE PIÙ SENZA CIBO. FANTASTICO! DAVVERO GRANDE. PER NON PARLARE POI DI QUANDO ELIMINATE CON IL MARTELLO PESTA ALLUCI I NEMICI... IL SISTEMA DI CONTROLLO RISULTA IMMEDIATO E AGEVOLE ANCHE PER IL JOYSTICK ANALOGICO CHE SOLITAMENTE "SGUSCIA" VIA DALLE MANI IN QUESTO GENERE DI VIDEOGAME. MOLTO MOLTO AZZECCATI GLI EFFETTI SONORI MENTRE RISULTA UN PO' MONOTONA LA MUSICHETTA DI SOTTOFONDO. PREHISTORIK RICHIEDE COME CONFIGURAZIONE MINIMA UN PENTIUM, 16 MEGA DI RAM, 80 MHZ... CI ERAVATE CASCATI, EH? VA BENE CHE DI QUESTI TEMPI NON SI SA MAI PERÒ NON ESAGERIAMO. P2 GIRA ANCHE SUGLI XT, MA VI CONSIGLIO ALMENO UN 286 DISCRETO SE NON VOLETE AVERE UNA LUMACA AL POSTO DEL SIMPATICO CAVERNICOLO COME PROTAGONISTA. LE SCHEDE SONORE SUPPORTATE SONO LA SOUNDBLASTER E L'ADLIB MENTRE RISULTA D'OBBLIGO IL JOYSTICK.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Dunque dunque, vediamo un po', doveva essere il 1880 o giù di lì quando il nostro giovane amico Freddy, farmacista ed ex pistolero...

Come avrete vagamente intuito dal cappello, la Sierra stavolta ha deciso di cambiare il modo di raccontare la storia: quando iniziate la vostra avventura la vicenda è infatti già ampiamente finita, e un vecchio sdentato si prende la briga di raccontarvi gli avvenimenti che voi man mano determinerete. Una specie di lungo flash back che però dovrete faticare per vedere, dato che spetta a voi il compito di allontanare il più possibile la fine.

Ma vediamo un po' più da vicino la trama: corre l'anno di grazia 1888, quando Freddy Pharkas, farmacista, svolge diligentemente il suo lavoro nella sua piccola bottega di paese. Freddy è un ex pistolero senza un orecchio (perso durante un duello), innamorato della dolce e giovane Penelope e deciso a dimenticare il suo passato di violento cowboy per diventare un onesto farmacista capace dedito alla cura dei malanni dei compaesani. Così Freddy (e quindi voi, dato che lo impersonerete diligentemente) inizia il suo lavoro di farmacista che comporta una discreta dose di abilità: innanzitutto dovrete riuscire a decifrare la scrittura del dottore ubriaco del paese, che spesso si rivelerà alquanto crittografica; poi dovrete capire quali strumenti vi servono per comporre i medicamenti, scegliendo fra bruciatori, misurini, recipienti, mortai e scatole varie; poi dovrete stabilire quali ingredienti vi servono, e sul vostro scaffale ci sono quantità di industriali di componenti dai nomi proibitivi come Phenodol Oxytriglychlorate, Pepticlymacine Tetrazole e Orphenamethihydride; per finire dovrete miscelare le diverse sostanze in base alle quantità necessarie, stando attenti a non versarne troppo ne troppo poco. Per aiutarvi durante tutto questo lavoro la Sierra ha pensato bene di fornirvi un libriccino (The Modern Day Book of Health and Hygiene) con incluse tutte le indicazioni riguardo sostanze, modalità d'uso e quantità da somministrare e soprattutto una serie di malattie, dalla Diarrhea alle Hemorrhoids, nelle quali avrete occasione di imbattervi. Il libretto è fra l'altro anche un deterrente per i pirati, dato che senza di esso è assolutamente impossibile stabilire le quantità e le modalità d'uso dei diversi componenti.

La prima parte del gioco è quindi completamente incentrata sull'uso delle sostanze farmaceutiche (dovrete accontentare cinque o sei clienti prima di poter completare l'Act I), e soprattutto è dedicata a un graduale impratichirsi con gli attrezzi del vostro laboratorio (che vi serviranno peraltro in seguito) e al vagabondare per il paese alla ricerca di cose interessanti da scoprire. A riguardo vi consiglio di visitare tutte le locazioni che trovate e soprattutto di cercare di ficcare il naso ovunque, anche nelle lapidi del cimitero, perché quando in seguito vi verrà nominato qualche oggetto o verrà fatto il nome di qualche personaggio è meglio che siate preparati, invece di vagare poi per la cittadina alla ricerca di ciò che vi serve. Farete così conoscenza con un sacco di personaggi idioti, tra cui Whitti Willy, che in pratica svolge il ruolo di voce fuori campo (il vecchio sdentato che ho citato all'inizio) e che riassume, man mano che l'avventura prosegue, i pas-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

saggi più noiosi, evitandovi di giocarli e di rompervi l'anima. Anyway, la seconda parte è invece decisamente più ostica: se nel Act I vi siete limitati a leggere il libriccino e a "seguire attentamente le avvertenze", ora dovrete fronteggiare una serie di problemi che affliggono la vostra cittadina. Dovrete ad esempio salvare la città da un'orda di lumache affamate (spassosissima la scena della parodia di Lemmings), curare i cavalli che terrorizzano gli abitanti con le loro flautolenze asfissianti (questa volta Al Lowe ha veramente esagerato...), purificare l'acqua che sembra generare preoccupanti fenomeni di spasmi diarroici (lo so, lo so, mi vergogno a scriverlo, ma che ci posso fare? Il gioco è fatto così...), e magari liberare anche un indiano (nel senso di indiano dell'India, non di indiano d'America) che diventerà poi vostro fedele amico. Per risolvere tutto ciò dovrete avere una grande dimestichezza con il vostro laboratorio, ma soprattutto una grande fantasia nel trovare i rimedi: per spegnere un fuoco sprigionatosi nel fienile a fianco della vostra farmacia dovrete, ad esempio, utilizzare chili e chili di soda e, udite udite, uno di quei dondoli a due persone che fanno da contrappeso l'una all'altra (non chiedetemi il nome esatto perché non

sono preparato sull'argomento). Proprio alla fine della seconda parte scoprirete che tutti i guai sono uniti da un filo comune, da una ragnatela tessuta (senti che metafore, Max, senti che poesia! A quando il Pulitzer?) dallo sceriffo e dal banchiere del luogo, che naturalmente vi vogliono morto perché avete puntualmente salvato la cittadina da incendi ed epidemie varie. Vorrei potervi dire altro, ma vi rovinerei il gusto della sorpresa, mi limito quindi ad annunciarvi che Freddy tornerà prima o poi a fare il pistolero e che... beh, penso che così sia abbastanza.

Parliamo dunque un po' dell'interfaccia ora: il sistema è il solito comodissimo punta&clicca della Sierra, ma tutte le icone sono state ridisegnate per adattarsi al tema, e così abbiamo uno stivale per il walk, un apio di occhialini per il look, e abbiamo quattro impiccati da far scendere e salire per abbassare o alzare il livello di dettaglio, il volume, la velocità del testo e degli sprite. Altra novità è la possibilità di installare (e non mi pare che sia già stato usato in precedenza su nessun'altro prodotto Sierra, anche se potrei sbagliarmi, dato che non ho visto SQV) il gioco sia sotto DOS che sotto Windows, in modo da sfruttare appieno le caratteristiche dei due sistemi e utilizzare quindi quello a voi più congeniale. Anche sonoro e grafica hanno avuto la loro bella rilucidatina: le musichette sono finalmente qualcosa di più del solito pianetto Dixan, ma quello che soprattutto colpisce (anche perché mantiene fedelmente la promessa fatta sulla press release dalla Sierra che ho utilizzato per la preview un paio di numeri fa) è la quantità e la qualità degli effetti sonori. Ce ne sono in dose industriali e sono, oltre che campionati assolutamente in modo magistrale, perfettamente temporizzati con le sequenze di gioco, in modo da farvi sentire il cigolio di una porta da saloon, il plicchettio (sì Max, il premio Pulitzer è mio. Neanche D'Annunzio aveva onomatopee simili!) di un goccia sul pavimento, il tintinnio del campanellino sulla porta della farmacia, e soprattutto quantificati e intensificati o indeboliti a seconda della vicinanza dalla fonte.

I "soliti" disegni digitalizzati che compongono sprite e fondali sono poi in pieno stile western e ci sono un sacco di personaggi caratterizzati in maniera esemplare (c'è il vecchio che dice "che mi

venga un colpo se quello non è il vecchio Sam", c'è la classica donnona che fa la p..., ehm, che svolge il suo modesto lavoro all'interno di un distintissimo bordello, c'è il cattivone classico armato fino ai denti e più lugubre di Bela Lugosi in Plan 9 From Outer Space, e così via). Diciamo che come caratterismo siamo ai livelli di Laura Bow II, sia come grafica che come intuizione e come gusto. Se consideriamo che è stato proprio questo pregio a farne un hit... Ma non finisce qua: ci sono anche sezioni di arcade (quelle dei duelli) e soprattutto un sacco di trovate demenziali che per la prima volta, dopo i primi Larry, non sono più inaccessibili a un pubblico non americano, non sono messe in quantità tali da risultare persino fastidiose rimanendo a cavallo (per rimanere in tema) tra la volgarità più sfrenata e l'ironia più turpe. Insomma, ci sono tutti i crismi per una vera avventura col fiocchi.

Andrea Orchesi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist

DI CHI E' LA COLPA?

Gli autori di Freddy Pharkas Frontier Farmacist sono Al Lowe e Josh Mandel. Al Lowe, per chi non lo sapesse, è l'ideatore e il creatore dell'intera serie di Leisure Suite Larry (In the Land of the Lounge Lizards, Looking for Love in Several Wrong Places, Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals e Passionate Patti does a Little Undercover Work, questi i sottotitoli delle avventure della serie, che per gli anglofoni dovrebbero già essere una certezza sulla demenzialità graffiante di Al), ma oltre a questo piccolo dettaglio è un insegnante di musica, un jazzista in piena attività e riguardo alla sua ultima opera dice che è forse la sua più grande produzione (bella forza, altrimenti chi te la compra). Josh Mandel è invece uno sceneggiatore e commediografo che ha avuto come maestro lo stesso Al Lowe. Sembra una coppia vincente, che ne dite?

MA

"Flatulenza terminale", eh? Dico, ma stiamo scherzando? Al Lowe ha superato se stesso: dopo quattro giochi pieni di gag più o meno spinte il genere cambia, ma il divertimento rimane pressoché invariato. Freddy Pharkas, humour a parte, è un'avventura competente: sufficientemente difficile, molto varia e intelligente, anche se non lascia molto spazio al giocatore, più o meno come tutti i giochi Sierra. Il che vuol dire che la strada da seguire è quella, le cose da fare sono sempre le stesse e così via - addico cose come Maniac Mansion o Zak Mc Kracken, anche se in effetti dovrei esserci abituato. In sunto, che ne penso di 'sto gioco: mi sono divertito a giocarci, è fatto bene ed è molto divertente: che volete di più?

MA

Una volta terminata la recensione sono anche riuscito a terminare il gioco (l'ultimo duello mi aveva decisamente impegnato), e quindi posso dirvi solo ora quanto sia bella la fine! No, non preoccupatevi, non voglio svelarvi misteri particolari, ma solo una paio di chicche nei titoli di coda: innanzitutto una serie di immagini prese dal gioco che fanno da sfondo ai titoli di coda, ma soprattutto una serie di sequenze che vedono Freddy e i suoi compari ripetere alcune scene causa errori tecnici! Una sorta di Paperissima videoludica spassosissima e assolutamente geniale, che Al Lowe è riuscito a confezionarci in maniera terribilmente perfetta. Sembra di guardare veramente la TV! Beh, se avrete la pazienza e le capacità per terminare questo gioco vedrete quella che è sicuramente (davanti anche ai titoli iniziali di Ultima Underworld o Ultima VII, non ricordo perfettamente) la sequenza più demenziale, travolgente e illuminata di tutta la produzione videogiocoso degli ultimi anni. Più di così...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BDM

Come ho già avuto modo dire in altra sede detesto oltre ogni limite (o quasi) i giochi della Sierra, tranne qualche rara eccezione rappresentata da Larry 5, Space Quest 5 e questo Freddy Pharkas.

Giudicare un gioco della Sierra è, almeno per me, un compito abbastanza gravoso a causa del fatto che l'interfaccia è a grandi linee sempre la medesima, i giochi della casa americana quindi sono molto spesso caratterizzati più dalla trama che dal codice vero e proprio che ribadisco essere sempre il medesimo.

Ok, diamo un occhio quindi alla trama.

Non c'è che dire sull'originalità del soggetto, un avventura con protagonista un farmacista del vecchio west non si trova tutti i giorni e quindi il nuovo lavoro di Al Lowe risulta discretamente affascinante.

L'aspetto grafico è anch'esso fedele al solito standard Sierra, 256 colori usati bene, scaling del personaggio piuttosto funzionale (ma comunque efficace e migliorato) ed effetti sonori molto belli (so che non regge molto come esempio, comunque provate ad ascoltare i peti dei cavalli nel secondo atto dell'avventura).

In definitiva quindi Freddy Pharkas si presenta come un prodotto ben confezionato e corredato da un'umoristica e altrettanto ottima documentazione, una bella trama e la solita interfaccia Sierra. Io continuo a preferire Monkey 2, ma visto che l'ho già finito Freddy Pharkas non mi dispiace affatto

PC

Freddy Pharkas è assolutamente geniale. Devo proprio aggiungere altro? Vabbé: la trama è veramente appassionante, e se all'inizio vi gongolerete preparando intrugli per i clienti, vi dovrete poi svegliare e darvi veramente da fare per risolvere la serie di problemi che tempesta la città e soprattutto per salvare la vostra pellaccia, messa in pericolo da tutte le vostre opere di bene. Tutti i personaggi sono terribilmente curati, dal vostro amico indiano a Madame Sadie Ovaree (la p... er... donnona che svolge il suo lavoro all'interno di un distintissimo bordello), dal vecchio Whitti Willy a quell'ubriacone di Doc; le varie prove da superare sono poste cronologicamente in maniera perfetta, in modo da risultare una l'acquisizione di certi metodi di risoluzione utilizzabili poi in un'altra (anche stavolta, a mio avviso e a parte un paio di intuizioni che ho avuto in maniera assolutamente inspiegabile, la difficoltà mi sembra media, ma dato che per King's Quest VI ho detto la stessa cosa e mi hanno poi sbranato lascio a voi la verifica); niente è mai lasciato al caso, un indizio trovato all'inizio del gioco può risultare utile in seguito, ed è quindi molto importante prestare attenzione anche alle cose più insulse.

La grafica poi è assolutamente ispirata, e anche gli effetti di passaggio dal bianco e nero ingiallito al colore e del chiarore lunare sono veramente imperdibili, senza dimenticare i volti dei personaggi con cui avrete a che fare che sembrano usciti dritti dritti da un western alla John Ford. Il sonoro poi è strabiliante, considerate, come ho già detto prima, quantità e qualità globale. Che dire ancora? Che avrete bisogno di un 286-16 o meglio (diciamo pure che avrete bisogno di meglio, viste le animazioni e gli effetti), una VGA o una EGA (incredibile, la Sierra defeca persino i comuni mortali!)(piuttosto pittoresca come esclamazione, ma visto che siamo in tema la lasciamo passare... NdMax), di una decina di mega di hard disk, due bei mega di RAM e possibilmente di un mouse. Una simpatica Soundblaster MIDI compatibile sarebbe poi la ciliegina sulla torta. Beh, che fate ancora lì? Freddy dovrebbe già essere sugli scaffali quando leggerete questa recensione!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

video GAMES® center

PREMIA LA FEDELTÀ E TI REGALA...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

video GAMES center

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
CHIETI SCALO (CH) - ROMANO ERNESTO Via Scaraviglia 37/9
PESCARA - DI MATTEO FRANCESCO Piazza Della Rinascita 23
PESCARA - ELETTRONICA ABRUZZESE Via L'Aquila 31/33
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
MUGNANI (NA) - TRONY c/o C. Commerciale Mugnano
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF. (SA) - GBL Via Martinez Y Carrera 100
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
PIACENZA - CASA DELLA BAMBOLA Via XX Settembre 88
PIACENZA - TRONY Via XX Settembre 67/69
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTER V.Case Nuove 3
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - R.C.E. Piazza dei Gerani 40
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - VALCIM Viale B. Rizzieri 137
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
CREMONA - TRONY Via Verdi 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
RHO (MI) - TRONY c/o C. Commerciale Rho Center
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
ROZZANO (MI) - TRONY c/o C. COMMERCIALE Il Fiordaliso
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - ELLEDUE Via S. Vito Silvestro 55
MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI '90 Via S. Marco Vecchio 7/B
MOLISE:
CAMPOBASSO - GIOCHIAMO Via Principe di Piemonte 14
PIEMONTE:
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - BONDI Via Roma 50/A
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80

DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SETTIMO TORINESE (TO) - TRONY c/o C. Commerciale Panorama
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERCELLI - STILE Via Marsala 25
PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 2
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B
REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
CAGLIARI - TRONY c/o C. Commerciale S. Gilla
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PONTEDERA (PI) - NICCOLAIONI MAXISPORT Via Dante 11-13
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - TRONY Via G. Garibaldi 52
TRENTINO ALTO ADIGE:
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4

UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Erculano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
BUSSOLENGO (VR) - TRONY Via Del Lavoro 43
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2
VICENZA - TRONY Corso Palladio

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

QUALITA' LEADER GARANTITA

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

No, a dire il vero non me lo aspettavo di sicuro, ma la Mindscape ha deciso di dare un seguito al suo Legend. E non mi sembra che sia cambiato molto...

WOLDS OF LEGEND
SON OF THE EMPIRE

Siamo alle solite: i vittoriosi eroi di Trazere stavano baldanzosamente festeggiando con libagioni e donnine di facili costumi la loro vittoria sul nemico finale di Legend, quand'ecco, inspiegabilmente arrivare un messaggio a rompere l'incanto. E' della sorella del Re dell'Impero Orientale, una certa Sushiana, e vuole avvertire VOI (il suo nipote prediletto) che vostro padre (il re, appunto), è stato appena ucciso.

Sconvolto al pensiero di aver perso la mancetta settimanale che il vostro amato padre vi spediva di volta in volta dal suo lontano reame, decidete di fare visita alla zia e di indagare sulle circostanze del decesso. E così vi troverete nuovamente impelagati in una nuova avventura insieme con i vostri tre compagni del precedente episodio (in tutto siete: un barbaro, un mago, un bardo e un ninja).

E ora sottolineiamo un difettuccio: generalmente negli RPG i seguiti permettono di ripartire da dove si era finito nel gioco precedente (ovvero con un mucchio di esperienza sulle spalle e qualche livelluccio, oltre che con un po' di oggetti magici di equipaggiamento). Qui no! Si riparte da zero come se nella precedente missione non aveste imparato niente (ecco cosa succede a riciclare pari pari i giochi! Ahiahiai!). Dovete infatti modificare un attimino i quattro personaggi fissi del gioco, oltreché scegliere loro un sesso a piacere (evidentemente tra i programmatori c'era qualche donna, altrimenti non si spiega come mai passando da maschio a femmina non si perde neanche un punto di forza o altro).

Bah! Comunque qui inizia il gioco vero e proprio. Vi trovate al cospetto della vostra amata zietta che, dopo avervi illustrato la gravità della situazione, vi mette al corrente dei suoi mestieri abituali. Prima che cominciate a fraintendere specificherò che presso la suddetta potete cambiare le scelte cromatiche dei vostri sprite in modo da renderli appetibili ai vostri strambi gusti e, quel che più importa, immediatamente distinguibili nelle battaglie più incasinate. Secondariamente la vostra parente sarà più che disponibile ad insegnarvi delle ballate magiche di vario effetto... dietro cospicuo pagamento. E' proprio il caso di dire: "E quella sarebbe tua zia? Che figlia di put...", che fa pure rima con Sushiana (e qui mi salta subito in mente Atto di Forza e la scena in cui Rachel Ticotin/Meli-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

na dice a Schwarzeneggeer/Doug Quaid, alludendo a Sharon Stone appena stecchita: "E quella sarebbe tua moglie? Che figlia di p...").

E dalle rievocazioni di film, passiamo alle rievocazioni del precedente Legend. Ve lo ricordate? L'inizio era piuttosto elaborato: partivate da una località insignificante sulla mappa e dovevate dirigervi in una località non specificata per trovare il primo dungeon in isometrico (la mappa, invece, era a tutto schermo). Dopodiché vi trovavate intrappolati nella prima stanza senza la più pallida idea di come aprire le porte.

La soluzione c'era: si trattava di preparare, grazie a una complicata e tutt'altro che intuitiva procedura, delle magie tramite l'apposita vaschetta del mago e lanciarle sulle rune infisse nelle piastrelle. Il perché la casa produttrice abbia reso le cose così difficili all'avventuriero appena arrivato è presto spiegato: per combattere la pirateria. La soluzione era spiegata nel manuale originale e l'obiettivo della casa era quello di far pensare ai ragazzotti più ingenui che la copia non originale in loro possesso era "piratata male" e perciò le porte non si aprivano. In Worlds of Legend, invece, non c'è niente di tutto questo: il dungeon è lì a due passi e le magie più usate sono già disponibili; inoltre non sussistono icone strane a bloccarvi sull'avvio. Tutto questo è sicuramente molto più amichevole per noi utenti, ma non basta a riscattare una realizzazione pari pari. In effetti gli scenari sono stati leggermente arricchiti da decorazioni orientaleggianti ma la sostanza rimane la stessa: E' come se fosse Legend 1.1 (chi ha presente Sensible Soccer mi capirà). Beh, certo, una piccola ma importante miglioria sul fronte dei combattimenti ci sarebbe: quando si attiva l'icona Rally (quella in basso a destra: la mano che impugna il pugnale insanguinato) in presenza di nemici si attiva il modo combattimento e vengono selezionate automaticamente le abilità speciali del barbaro (il berserker rage) e del ninja assassino (l'invisibilità). Quest'ultima però, rimane attivata anche alla fine delle ostilità e bisogna toglierla manualmente. Sul piano delle magie, invece, tutto uguale: la procedura di creazione iniziale è laboriosa e per fortuna si possono memorizzare fino a dieci tipi di magie diverse e aumentare (con l'apposita icona) di un'unità il numero del tipo di magia prescelto. In pratica si tratta di scegliere il mago, attivare la vaschetta magica e prepararsi al lavoro. Scegliete le rune necessarie alla vostra magia e segnatevi i relativi ingredienti (per ogni chiarimento cliccate sull'occhio sulla sinistra). Ora scegliete, per ogni runa componente la magia, dapprima la runa, poi il relativo elemento e poi cliccate sulla runa risultante al centro dello schermo. Una volta finito miscelate con l'apposita icona (quella sulla destra con una freccia circolare e il gioco è fatto.

Tutto chiaro? Bene: ovviamente all'inizio del gioco avete solo tre rune e le altre le troverete lungo il cammino (ce ne sono dodici in tutto). Ricordatevi che non tutto si trovava nel dungeon iniziale. Anzi, prima o poi vi toccherà uscire all'aperto all ricerca di altri dungeon o di elementi nuovi per le vostre magie (ogni città sulla mappa generale vende solo determinati ingredienti magici). Continuate così e pian piano riuscirete a vendicare il vostro povero genitore ucciso. R.I.P.

Non so cosa ne pensiate voi, ma per me spacciare un gioco per il seguito di un altro, cambiando solo tre o quattro dettagli marginali e ritoccando appena la grafica dei fondali è una vera e propria bieca operazione commerciale. In fin dei conti i possessori del primo Legend troveranno soltanto una nuova avventura caratterizzata da un livello qualitativo appena appena superiore al prezzo di un gioco completamente nuovo. Logico quindi che un prodotto del genere si rivolga esclusivamente ai fanatici del precedente episodio e a quelli che invece non l'hanno mai visto.

Chiusa la parentesi commerciale (posto che la cosa vi interessi), passo a commentare il gioco, che ho trovato atipico nel suo genere. In un certo senso questo è un punto di forza: in un mondo dove tutti si dannano per fare dei megagiochi fa piacere trovare un giochino snello snello tutto sommato piacevole che non richiede megaconfigurazioni. I combattimenti, infatti, sono tutt'altro che spiacevoli poiché quasi interamente pilotati da intelligenza artificiale e richiedono ben poca fatica da parte vostra: giusto quella di usare come si deve il mago e le sue magie nei momenti più "caldi".

In fin dei conti il sistema di magie è molto versatile ed è uno dei punti di forza del programma (anche se agli inizi le vostre peculiarità sono molto ridotte e se il tutto è un po complicato da gestire, ma di questo se ne parla nella recensione). Il punto debole primario, ovviamente, è quello della relativa semplicità di realizzazione (gli standard odierni sono un'altra cosa) e quello secondario la monotonia: dopo un po' mostri e locazioni si assomigliano tutti.

Se tutti i difetti a cui ho accennato non vi interessano minimamente, è probabile che abbiate trovato il gioco di ruolo che vi terrà compagnia nelle prossime ore. Questo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER

Protostar, eh? Uhm... Ma qualcuno sa che cosa voglia gire? Protostella? E che è, un nuovo tipo di snack? Si mangia? Sarà la Nutella spaziale? Boh...

Proprio adesso mi è sbucato Max alle spalle che si mette a cianciare di astronomia e balle varie e fa "massì, la protostella esiste, è quella roba che poi diventa un buco nero e...". va bene. Peccato però che abbia anche nominato le nane bianche, che sono tutt'altro. Ma bando alle ciance, visto che ne so probabilmente meno di tutti quanti su quest'argomento.

Ma passiamo alla mirabolante, incredibile, affascinante trama del gioco. Alonzo è il fratello di Luisita, che è segretamente ingamorata di Hernando, cugino di Alvarez che in realtà è Manuela, sorella transessuale di Alonzo. Luisita scopre così di essere la nipote di Juan, padre del cugino di Lorenzo... Che abbia sbagliato manuale? Riproviamo.

I terrestri, una volta tanto, sono nelle peste: dopo anni e anni di guerra con l'impero Skeetch, sono stati messi alle strette e confinati in un ridottissimo spazio, in attesa della mazzata finale proveniente dai "malvagi alieni". I soldi da mettere a disposizione per l'acquisto delle astronavi da guerra sono finiti, la flotta decimata, che ne sarà della razza umana? L'unica è provare a giocare la schedina... E invece no! Perché - tah dah! - ci siete voi, che a quanto pare impersonate i più grandi imbecilli che la storia ricordi, che avete deciso di darvi al commercio intergalattico per finanziare l'intero Ministero della Difesa Terrestre. Signori, un bell'applauso! Ma vediamo di scendere nei dettagli.

Ma quali dettagli! La storia è finita qui! Ma no, ma no, c'è ancora da scrivere. Il piano è questo: il vostro superiore vi ha sparato sulla stazione spaziale Newfront, che progetta segretamente di supportare gli umani piuttosto che i cattivissimi Skeetch, dove riceverete una nuova identità e un'incredibile e massiccissima astronave spaziale con la quale potrete scorrazzare liberamente per la galassia. Il vostro compito, a questo punto, sarà quello di viaggiare per le galassie, trovare mondi ricchi di minerali e forme di vita interessanti e farne incetta, per rivenderle al miglior offerente (la borsa delle stazioni spaziali - che non fluttua, maledetti! Non posso far più lo yuppie come in FOTF, dove ero riuscito a DIVENTARE il mercato, comprando tutte le scorte... Non viaggiavo quasi mai, ma almeno avevo più soldi di chiunque altro). Inoltre dovrete contattare i vari alieni per creare alleanze, combattere nello spazio con pirati o lucertoloni ostili o magari riuscire a sbolognargli uno o due oggettini di valore e combinare qualche affare (no! Aspetta! Non sparare! Ho questo magnifico videoregistratore...).

Per facilitarvi nella vostra missione, dovrete assumere un po' di gente da piazzare sulla nave: essendo quest'ultima lunga un paio di chilometri, non potete mica fare tutto voi! C'è da gestire il settore medico, gli armamenti, la sezione scientifica... insomma, non potete sparare a un'astronave e nel contempo fare da mangiare (scherzi? Mi si rovinano le mani - a far da mangiare, naturalmente!). Per poter ingaggiare qualche garzone dovrete comportarvi in maniera particolare (provate a mettervi un impermeabile e stare fuori da una scuola): appoggiati a un tavolino di un bar (scopro che in fondo sei anche simpatica, nonostante tu sia... oops Nd883) dovrete "farvi strada" attraverso la ferma convinzione del vostro interlocutore a NON lavorare per voi, tutto questo mediante alcune frasi ben piazzate delle quali dovrete scegliere principalmente il tono, tono che va dal "se vieni con me ti faccio cose turche" a "cammina o ti meno". La stes-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sa tecnica va usata per il commercio, più riuscirete a blandire il tipo che sta dall'altra parte e meno dovrete scucire per avere quello che vi serve. Ovviamente non basterà "leccare" tutti quanti, visto che alcuni sono sensibili solamente alla violenza e così via. Indovinare subito il giusto comportamento è un terno al lotto

il combattimento tra le astronavi si risolve in una specie di ibrido tra Star Trek e Wing Commander: l'azione viene visualizzata su un piccolo monitorino squallido (e magari è anche un Mivar) e controllate il puntamento tramite il mouse, il brutto è che la sensazione di movimento è completamente sfalsata, più che ruotare sembra di guardare sempre nella stessa direzione muovendosi in su e in giù. In questa sezione,

(Shin probabilmente adesso sbucherà da dietro la mia sedia gridandomi "guarda che si scrive all'otto!"), ma una volta trovatolo potrete anche smetterla di sudare (s'udare, no? Sperassimo...).
Come vi ho già detto, c'è anche una fase arcade, o quasi: appunto, potrete dare sfogo ai vostri peggiori istinti (rivestitevi), scaricando sui poveri alieni inermi tutta la potenza dei vostri laser; o forse no, visto che all'inizio la vostra astronave è paragonabile a un'immane Fiat Duna: prima di darle di santa ragione ai cattivi dovrete cambiare praticamente ogni singolo bullone, o almeno impermeabilizzarlo.
Stessa cosa per quanto riguarda i combattimenti sulla superficie dei pianeti: anche quando state giocando con paletta e secchiello alla ricerca dei fantomatici giacimenti di latta (ebbene sì, in Protostar ci sono anche i giacimenti di latta!) potreste venire aggrediti dai cattivissimi alieni, quindi state all'occhio!
Sembra o non sembra un mix tra Elite e Star Control. Ma com'è, eh? ma com'è? Ma che me lo chiedete a fare? C'è il commento, no?.

MA

UM... VI È MAI CAPITATO DI DOVER RECENSIRE UN GIOCO E TUTTO QUELLO CHE VI VIENE IN MENTE DI POSITIVO È "LA CONFEZIONE È BELLA"? BEH, MAGARI NON È PROPRIO L'AVVENIMENTO PIÙ COMUNE DEL MONDO, MA CREDO DI AVER RESO L'IDEA. IL FATTO È CHE, GIRA E RIGIRA, L'ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA DELLA "SCIALUPPA" CHE SOLCA LE ACQUE DI UN OCEANO ALIENO INSEGUITA DA DIVERSI CACCIA È LA PARTE MIGLIORE DI PROTOSTAR. DOPO UN BUON INIZIO CON RINGWORLD (ANCHE LÌ COMUNQUE IL MEGLIO DEL "PACCO" NON ERA IL GIOCO MA IL LIBRO DI NIVEN IN REGALO) E UN TONFO CLAMOROSO CON LO STRABIDONE WHACKY FUNSTERS, LA TSUNAMI CI RIPROVA CON LA FANTASCIENZA, MA QUALI SONO GLI ESITI? A PRIMA VISTA SEMBRA TRATTARSI DI UNA SPECIE DI STAR CONTROL II PIÙ RAFFINATO: LA TERRA È NELLE PESTI, HA BISOGNO DI SOLDI, ALLEANZE E SOPRATTUTTO DI VINCERE UNA GUERRA, PIÙ O MENO COME IL SUCCITATO GIOCO ACCOLADE. ANDANDO AVANTI, SI CAMBIA PARERE: PROTOSTAR È LA VERSIONE DEI POVERI DI SCII, NON QUELLA EXTRALUSSO. L'ESPLORAZIONE SPAZIALE È PALLOSA OLTRE OGNI DIRE, I COMBATTIMENTI FANNO PRATICAMENTE RIDERE, LA SEZIONE COMPRAVENDITA È SQUALLIDA, LA MANUALISTICA È ESAGERATAMENTE CARENTE... CHE DIRE DI PIÙ? BEH, LA GRAFICA È DECISAMENTE BELLINA, D'ATMOSFERA: L'USO DEI COLORI È MOLTO PARTICOLARE (SIMILE A RINGWORLD), E ALCUNE SCHERMATE SONO DAVVERO CREDIBILI COME QUELLE DEI TERMINALI DELLE STAZIONI SPAZIALI. IL GUAIO È PROPRIO QUESTO: SEMBRA DI TROVARSI DAVANTI A UN GIOCO BELLO, BEN REALIZZATO... MA NON È POSSIBILE! DAVANTI A ME CI SONO SHIN E BDM CHE FANNO FUOCO ALLE PERSONE DA UNA MACCHINA IN QUEL CAPOLAVORO SYNDICATE, E IO DEVO GIOCARE A PROTOSTAR! E NON POSSO NEMMENO TORNARE A CASA A MANGIARE PERCHÉ DEVO SCRIVERNE LA RECENSIONE! AARGH! MEGLIO FINIRE QUI IL COMMENTO, ALTRIMENTI ABBASSO ANCORA IL VOTO...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo sconto 30%

RED e BLACK computer

Via Montesabatino, 1/E - 41012 CARPI (MO)
Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

CONSOLE

- Megadrive	£. 260.000
- Super Famicom	£. 330.000
- Game Gear	£. 270.000

DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD 40	£.	890.000
Amiga 600	£.	520.000
Monitor per Amiga	£.	470.000
Amiga 3000 HD 50	£.	2.750.000
CDTV per Amiga 500	£.	750.000
CDTV multi media	£.	990.000
Drive per Amiga	£.	160.000
Espansione per Amiga 500	£.	170.000
Espansione per Amiga 600	£.	170.000

NOVITÀ

Amiga 4000	£.	4.050.000
Amiga 1200	£.	800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£.	2.500.000
DCTV 16 mil. colori per Amiga	£.	950.000
Monitor 1960 Commodore M. Sinc	£.	850.000

AT 286/16 MHZ - HD 40	£.	890.000
AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£.	1.390.000
AT 386/20 MHZ - HD 40	£.	1.120.000
AT 386/40 MHZ - HD 40	£.	1.250.000
AT 486/33 MHZ - HD 40	£.	1.790.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£.	8.900.000
AT 486/25 SX - HD 40	£.	1.390.000
AT 486/66 DX - HD 120 4 MB	£.	3.460.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£.	1.300.000
Stampanti Kodak INKJET color	£.	950.000
Stampanti Commodore 1550 color	£.	480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£.	390.000
Stampanti Star LC 100 color	£.	490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£.	650.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£.	590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£.	490.000
Monitor TRL VGA 19"	£.	1.550.000

VINCERE AL LOTTO NON É UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritardi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità visione programma presso la nostra sede

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO
LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

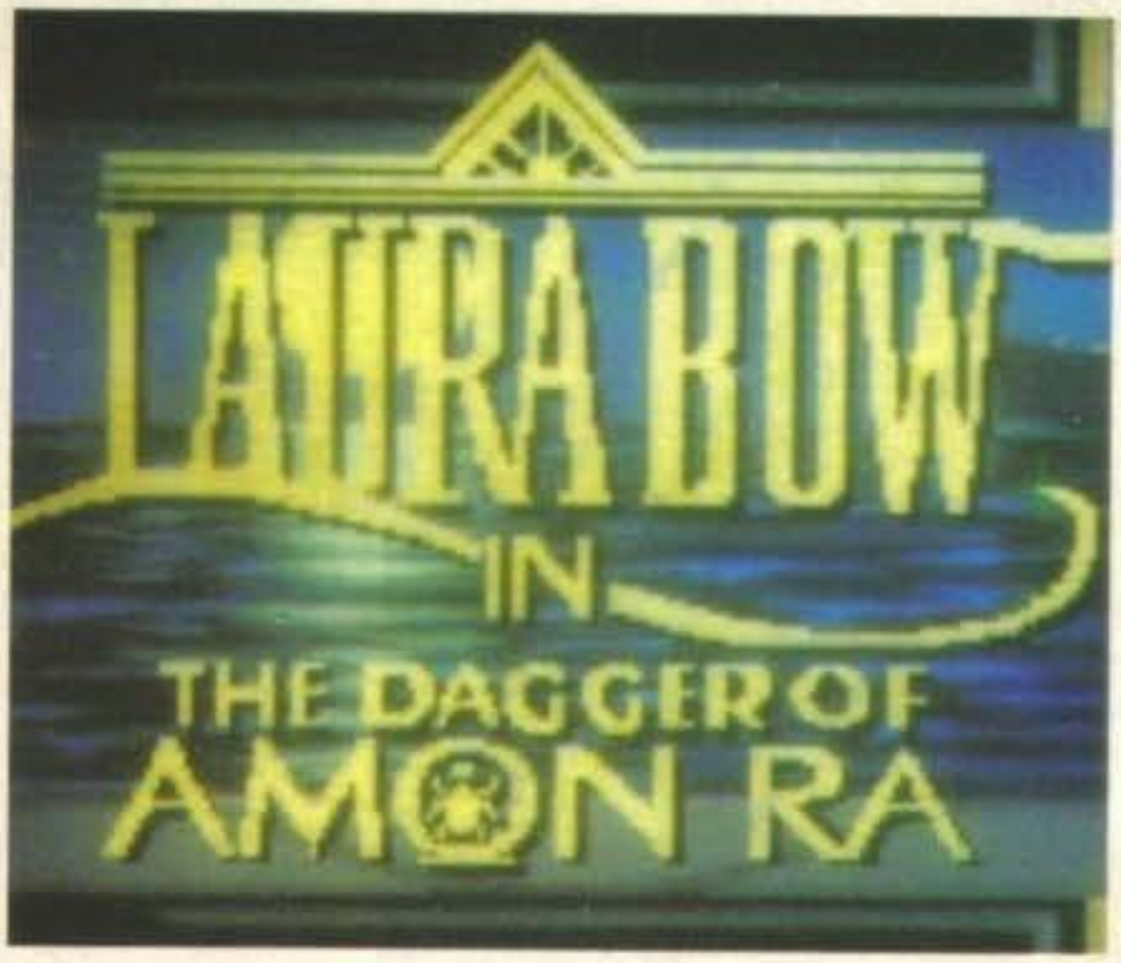
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
INGROSSO E AL MINUTO

PAGAMENTI DILAZIONATI!!

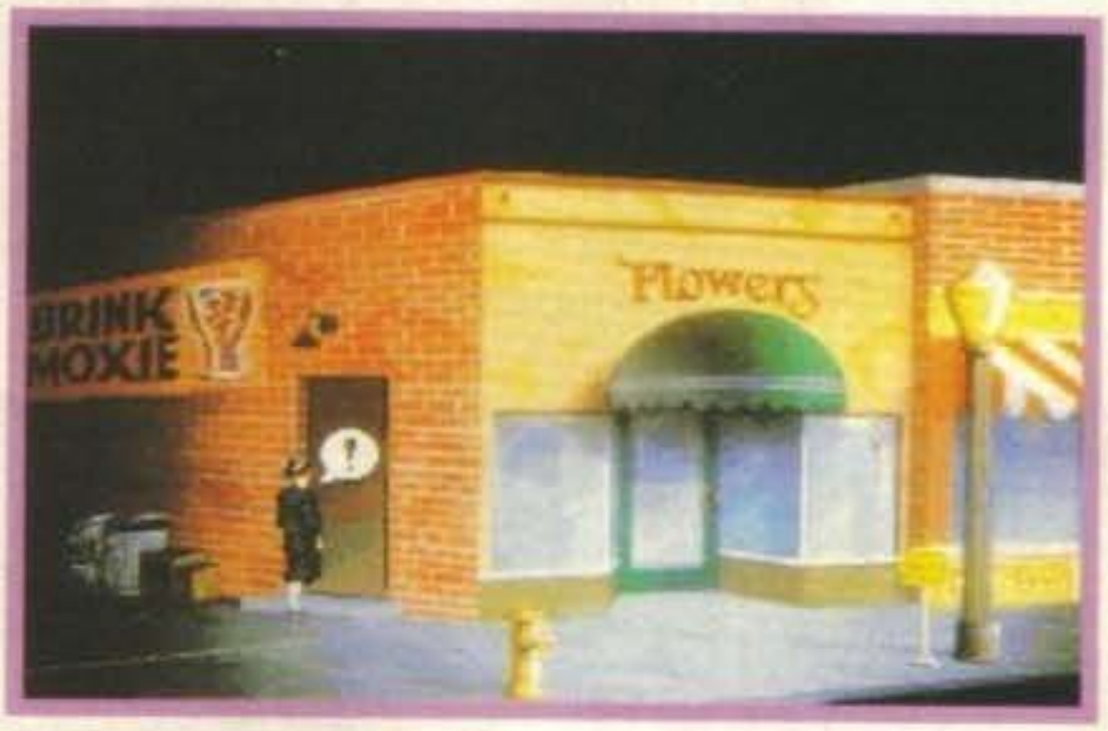
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC CD-ROM



Per la serie: cosa si dovrebbe mettere su un CD-ROM!



Anni '20, anni del proibizionismo e dominati da Al Capone. Anni in cui si faceva la bella vita nei raffinati club per pochi ricconi, in cui si ballava il charleston... e si ballava anche per schivare le pallottole dei gangster. Anni ruggenti dunque (alla fine poi i decenni sono tutti sempre ruggenti: nel 3000 si parlerà ancora dei ruggenti anni '20... del 2000!), un periodo che ben si presta per inchieste di polizia e grezze indagini dei detective privati, ma anche di ingenuotte ragazze di campagna che vogliono spopolare scrivendo per i giornali e hanno il pallino di ficcare il naso ovunque.

Scherzi a parte Laura Bow (... la ragazza di campagna) è sì ingenua, per una città come New York, ma anche tanto intelligente da riuscire a farsi assumere come assistente giornalista in prova e ad aggiudicarsi un articolo su un caso di furto avvenuto in un museo egizio. Naturalmente Laura è felicissima di questo, dato che la sua passione è quella di risolvere casi misteriosi e apparentemente senza soluzione, insomma poter fare la detective (chi di voi guardando Magnum P.I. non l'ha mai sognato?)(Io, il mio sogno era fare Robin Master! NdMax).

Ecco quindi che Laura Bow si ritrova a fare domande a lavandai cinesi, ispettori di polizia, perfino a ubriachi e bambini per scoprire il mistero del vetusto quanto prezioso pugnale scomparso di Amon Ra. Dovrà districarsi fra luoghi incredibilmente lussuosi e altri che invece qualsiasi persona di buon senso eviterebbe con cura, dovrà pedinare alcuni personaggi e collezionare una miriade di oggetti che le serviranno per il proseguimento delle sue indagini personali (anche un sandwich con salsa rosa che mi venduto un certo Luigi, un italo-americano del gioco?).

Arrivati a questo punto qualcuno avrà già smesso di leggere l'articolo e altri scriveranno lettere di protesta per non buttarmi fuori da TGM, ma dovete sapere che il caro Max mi ha affidato una missione a cui non ero abituato: scrivere una recensione per il giorno successivo (infatti in questo momento sono le 3:24 del mattino e non ho ancora finito); spero che Max abbia pietà di un povero redattore, visto che l'articolo fa schifo... (suvvia non va così male, però io l'ho sempre detto che quelli di PC Action sono dei gran viziati. Cos'è dopotutto una notte di sonno sacrificata in cambio di un pezzo di storia su simili gloriose pagine? NdMax).

Ma torniamo a questioni più serie. Laura Bow II (questo il titolo abbreviato) è stato trasferito letteralmente su CD-ROM dopo un anno dalla sua comparsa su questi stessi schermi, ehm, pagine, nella versione tradizionale su dischetti; dal seguito di The Colonel's Bequest, su compact disk ci si doveva aspettare una versione rivisitata in tutte le sue parti, sia per quanto riguarda le animazioni, che per il sonoro. E invece? Niente di quanto sopra citato. Il gioco è assolutamente identico alla versione originale (anche l'orrendo modo di camminare pattinando che i personaggi esibiscono quando si spostano, d'altro canto è l'unica cosa che rimprovero a un'avventura grafica ben riuscita come questa) in tutto e per tutto. Ma allora a cosa serve il CD-ROM? Vi ho mentito: una cosa è stata aggiunta e riguarda i discorsi digitalizzati; questi non hanno alcun difetto, nessun disturbo o rumore di fondo e in pratica sono perfetti. Anche le pronunce inglesi dell'italo-americano o dell'egiziano sono di buona qualità.

C'è poi la possibilità di far girare il gioco sotto Windows, ma questo è indipendente dal CD.

La mia opinione a questo punto è che alla Sierra non abbiano capito che ci vuole qualcosa di più per invogliare la gente a comprare un CD-ROM, soprattutto se si tratta di software ludico. Un compact disk dovrebbe essere un incentivo per sviluppare delle novità (data l'enorme capacità di storaggio di questo supporto) o, se si è a corto di idee, per migliorare significativamente aspetti non del tutto soddisfacenti. Con questo non voglio dire che LBII su CD-ROM sia pessimo, ci mancherebbe altro..., ma semplicemente che si poteva sfruttare meglio il supporto ottico.

Giudicate voi dalle cifre: un CD-ROM può contenere fino a 650 Mb di dati. Laura Bow II ne occupa molto meno di 400 Mb dei quali 350 sono adibiti al sonoro digitalizzato: in effetti rimangono 7 Mega di gioco che per una migliore fluidità delle animazioni devono essere trasferiti su hard disk.

Cos'altro dire? In effetti, essendo uscito un anno fa, dovreste conoscerlo tutti! Quindi, visto che sono quasi le quattro, io me ne vado a dormire! C'è però una domanda che mi rivolgo da quando ho visto questo gioco: è veramente questo il modo di sfruttare il lettore CD-ROM? Chissà...

Andrea "Kaos" Simula

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS BY (MICROSYS ELECTRONICS)

CONFIGURAZIONI : CASE SLIM / DESKTOP / MINITOWER / BIG TOWER CON DISPLAY - RAM 4MB
DRIVE 1.44MB - HARD DISK 130 / 210 / 340MB - CONTROLLER IDE 2HD-2FD-2SER-1PAR-1JOY
SCHEDA VIDEO VGA 1MB CIRRUS LOGIC (GRAPHIC ACCELERATOR + TRUE COLOR) - MOUSE

MS DOS 5.0+WINDOWS 3.1+LOTUS SMARTSUITE x WINDOWS

(LOTUS 1-2-3 + LOTUS AMI PRO 3.0 + LOTUS FREELANCE GRAPHICS + CC MAIL)

GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE - PREZZI x 1.000 ESCLUSA IVA 19%

CPU	RAM	FD	HD	SCHEDA VIDEO	
6SX-33 AMD	1MB	1.44	130	CL5420	940
6DX-40 AMD	4MB	1.44	130	CL5420	1.290
6DX-33 INTEL	4MB	1.44	130	CL5420	1.690
6DX2-50 INTEL	4MB	1.44	130	CL5420	1.890
6DX2-66 INTEL	4MB	1.44	130	CL5420	2.090

CROSOFT WINDOWS 3.1	+50
OTUS SYMPHONY 2.2	+100
OTUS SMARTSUITE PER WINDOWS	+150
CHEDA CL5426 GRAPHIC ACCELERATOR + TRUE COLOR	+100
ARD DISK 210MB	+200
ARD DISK 340MB	+500
OTEBOOK 386SX-25 RAM 2MB HD80MB	1.890
NOTEBOOK 486SLC-25 RAM 4MB HD120MB	2.690

HARD DISKS A BUS

130MB SEAGATE	390
210MB SEAGATE	590
340MB WESTERN DIGITAL	890
CONTROLLER+CACHE **PROMISE DC 99** EXP8MB 0,3ms	220
CONTROLLER+CACHE **LONGSHINE** EXP16MB 0,2ms	260

SCHEDE VIDEO VGA

OAK 077 1MB (1280x1024x16C-1024x768x256 DA 262.144C)	80
CIRRUS LOGIC CL5420 - GRAPHIC ACCELERATOR	110
CIRRUS LOGIC CL5426 - GRAPHIC ACCELERATOR+TRUE COLOR	210

MONITORS VGA

14" **TRUST** VGA B/N 1024x768 FLAT SCREEN	190
14" **HANTAREX** 1024x768x0,28 DP	420
14" **SRC 1452** 1024x768x0,28 DP N.I.	490
14" **SONY CPD-1430** 1024x768x0,25 DP **N.I. LOW EMISSION**	940
17" **SONY CPD-1704S** 1024x768x0,25 DP N.I. L.E.	1.690
17" **ROYAL** 1280x1024x0,28 DP N.I.	1.390
17" **PHILIPS** 1280x1024x0,28 DP N.I.	1.490
20" **SAMPO** 1024x768x0,31 DP N.I.	1.690
20" **SONY GDM-2036S** 1280x1024x0,30 DP N.I. L.E.	3.390
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0,28 DP N.I.	3.850
SCHERMO ANTIRADIAZIONE **3M** 14"/ **DIASPRON** 15"	110/130

MOTHER BOARDS/SIMM/MATH CO.

386SX-33 MHZ (CPU **AMD**)	190
386DX-40 MHZ 64KB CACHE (CPU **AMD**)	270
486DX-33 MHZ 64KB CACHE EXP 256KB (CPU **INTEL**)	690
486DX2-50 MHZ 64KB CACHE EXP 256KB (CPU **INTEL**)	890
486DX2-66 MHZ 64KB CACHE EXP 256KB (CPU **INTEL**)	1.090
SIMM 256KB/1MB/4MB	20/80/220
COPROCESSORE **INTEL** 80387-SL 16-33 MHZ	150
COPROCESSORE **INTEL** 80387-DX 16-33 MHZ	150
COPROCESSORE **IIT** 80387-DX 40 MHZ	190

MODEMS ZOOM V.34 - V.FIBIS - MNP 2-5

ODEM 2400 INTERNO/ESTERNO	110/140
ODEM 14400 INTERNO/ESTERNO	440/490
ODEM/FAX 2400/9600 INTERNO/ESTERNO	240/290
ODEM/FAX 2400/9600 POCKET	190
ODEM/FAX 14400/14400 INTERNO/ESTERNO	440/540
N FAX LITE PER WINDOWS	50

DIGITIZER - HANDY SCANNER

V. GRAFICA **GENIUS** 12"x12" + CURSORE + STILO	440
V. GRAFICA **SMARTECH** 16"x12" + CURSORE + STILO	540
NDY SCANNER B&W 256 - **GENIUS** GSB105GX	290
NDY SCANNER COLOR **GENIUS** GS-C105 + OCR	540

MULTIMEDIA

UND BLASTER 2 DE LUXE	170
UND BLASTER PRO 2 DE LUXE + ENCICLOPEDIA SU CD	240
UND BLASTER PRO 16 ASP + ENCICLOPEDIA SU CD	420
UND BLASTER MIDI KIT	75
DEO BLASTER + MICROSOFT VIDEO X WINDOWS	590
ROM INTERNO (**CREATIVE**) PER SOUND BLASTER	490
MULTIMEDIALE STARTER PACK (SB+CD-ROM+BOX+2 CD)	740
MULTIMEDIALE EDUTAINMENT PACK (C/S + 8 CD)	890
MULTIMEDIALE CREATIVE PACK (C/S + 10 CD)	940
ROM INTERNO **SONY 31A** (COMPATIBILE CD-PHOTO)	550
LOCK VGA+ PER PC (GVP)	2.290

SOFTWARE IN ITALIANO

		WINPUBLISHER	125
INDOWS 3.1	125	**WINWORD 1.1**	125
S-DOS 5.0	75	**LOTUS SMARTSUITExWIN**	290
S-DOS 6.0	100	**LOTUS SYMPHONY**	190
INWORKS 2	125	**SOFTWARE CD-ROM**	50

STAMPANTI

HIUNDAY HDP-920 9A 136C 180CPS	340
OKI MICROLINE 380 24A 80C 180CPS	490
OKI CL401 (LED PAGE PRINTER) 1,5MB	1.280
EPSON STYLUS 800 INKJET	650
STAR LC20 9A 80C 180CPS	290
STAR LC100 9A 80C 180CPS COLORE	340
STAR LC24-100 24A 80C 192CPS	440
STAR LC24-200 24A 80C 222CPS/+ KIT COLORE	590/640
NEC P22Q 24A 80C 192CPS	540
NEC P32Q 24A 136C 192CPS	740
KODAK DICONIX 150 PLUS INKJET PORTATILE	490
HP DESKJET 500 INKJET (300x300 DPI)	650
HP DESKJET 550C INKJET COLOR (300x300 DPI)	1.290
HP LASERJET 4 (600 DPI)	2.590

COMMODORE AMIGA - GVP POINT

AMIGA 500 CLASSIC / AMIGA 600	420
AMIGA 600HD30	690
AMIGA 1200 14MHZ - 2MB DI RAM	**630**
AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB - 2MB DI RAM	1.990
AMIGA 4000/68040 25MHZ HD120MB - RAM 6MB	**3.390**
AMIGA 4000/68030 25MHZ HD 80MB - RAM 4MB	**2.090**
MONITOR COMMODORE 1084S	340
MONITOR COMMODORE 1960 MULTISCAN	690
DRIVE ESTERNO SLIM + SWITCH E PASSANTE	130
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 500 512KB	50
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 500 1,5MB (KS 1.3)	150
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 500 2MB ESP. 4MB	190
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 500 4MB	340
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 500 PLUS 1MB	75
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 600 1MB/+CLOCK	110/130
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 1000 1MB ESTERNA	**190**
ESPANSIONE MEMORIA AMIGA 2000 GVP 2>8MB 0 RAM	170
ESPANSIONE MEMORIA PCMCIA RAM CARD 2MB/4MB	**240/440**
KICKSTART 2.0 + SWITCH PER KS 1.3	75
HARD DISK 80MB INTERNO AMIGA 600/1200 (CONNER)	**440**
HARD DISK 120MB INTERNO AMIGA 600/1200 (CONNER)	**590**
HARD DISK ESTERNO PER AMIGA 500 (ALFADATA) ESP	**190**
HANDY SCANNER 4096 COLORI (A2000-3000-4000)	550
HANDY SCANNER 4096 COLORI (A500/PLUS)	500
68020+68881 A 25MHZ PER A500/500+/2000	250
68030+68882 A 25MHZ PER A500/500+/2000	490
VIDEON 4 (NEWTRONIC)	310
GENLOCK MICROGEN (NEWTRONIC)	290
GENLOCK ROGGEN PLUS	290
GENLOCK MAXIGEN (NEWTRONIC)	890
GENLOCK GVP G-LOCK	750
DCTV PAL (DIGITALIZZATORE 16 MILIONI DI COLORI)	690
GVP IMPACT VISION (A2000/A3000/A4000)	3.290

OFFERTA MATERIALE USATO

STAMPANTE INKJET COLOR XEROX 4020	650
STAMPANTE HP PAINTJET INKJET COLOR (SERIALE)	650
STAMPANTE NEC P2000 + INS. FOGLI SINGOLI	420
AMIGA 1000 + ESPANSIONE 1MB (1,5MB TOTALI)	350
AMIGA 500 / 500 PLUS/2000	290/340/490
AMIGA 1200 + HD30MB	**750**
MONITOR COMMODORE 1081/1084/1084S/PHILIPS 8833	290
CDTV SYSTEM (CDTV+TASTIERA+MOUSE+DRIVE+GROLIER)	**750**
AMIGA ACTION REPLAY	150
VORTEX ATONCE (AMIGA 500)	250
VORTEX ATONCE PLUS (AMIGA500-A500PLUS-A2000)	350
KCS PC POWER BOARD (AMIGA 500)	250
VIDEON 3 (NEWTRONIC)	190
HARD DISK AMIGA 500 GVP IMPACT II DA 42MB	490
SCANMAN LOGITECH MODEL 32 + OCR	250
NOTEBOOK CYBERMATE 386SX-20MHZ -1MB RAM -HD 60MB	1.490

PC WARE s.r.l.
VIA CARLO PIRZIO BIROLI 60-60A
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX 791.06.43
ORARIO: 9-13 / 16-20 SABATO 9-13
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS / MONITORS / ACCESSORI
ROMA E PROVINCIA CON PAGAMENTO ALLA CONSEGNA
SPEDIZIONE **GRATUITA**(*) COMPUTERS **STAKAR**
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO
(*) PER PAGAMENTO ANTICIPATO

MASTERPIX

INFORMATICA & SOFTWARE & HARDWARE
VIA S.MICHELE 3 BUSTO ARSIZIO (VA) TEL: 0331/620430

DISTRIBUTORE UFFICIALE COMPUTER MSDOS

STAKAR

TUTTE LE NOVITÀ PER
AMIGA - MSDOS
SUPERNINTENDO
NEOGEO LYNX
MEGADRIVE GAMEGEAR
GAMEBOY

CD-ROM PER PC MACINTOSH
PIÙ DI 1000 TITOLI
TELEFONARE PER
INFORMAZIONI

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA
SOFTWARE & HARDWARE
SU RICHIESTA

ed ita anche per corrispondenza

L'utile & il dilettevole

TITOLO	AMIGA	MSDOS
A-TRAIN	99.000	99.000
A-TRAIN CONSTR. SET	.	39.000
ANOTHER WORLD	.	79.000
ARABIAN NIGHTS	49.000	.
AV-8B HARRIER ASSAULT	89.000	99.000
B-17 FLYNG FORTRESS	109.000	99.000
BATMAN RETURNS	.	69.000
BATTLETOADS	59.000	.
BEVEARS	49.000	89.000
BODY BLOWS	69.000	.
CAR AND DRIVER	.	TEL.
CHAOS ENGINE	59.000	109.000
CHUCK ROCK II	59.000	69.000
COBRA MISSION	.	119.000
COMANCE DATA DISK	.	79.000
COMANCE OVERKILLER	.	99.000
COMBAT AIR PATROL	69.000	79.000
COMPLETE CHESS SYSTEM	.	99.000
CRAZY CARS III	.	69.000
CREATURES	59.000	.
CREEPERB	TEL.	79.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.000	99.000
DAUGHTER OF SERPENTS	.	TEL.
DESERT STRIKE	69.000	139.000
DOG FIGHT	.	99.000
DRAGON LAIRE III	89.000	99.000
DUNE II	89.000	79.000
DYLAN DOG ADVENTURE	89.000	79.000
ECO QUEST II	69.000	109.000
ELFISH	.	109.000
EYE THE BEHOLDER III	.	89.000
F1 CHALLENGE	TEL.	109.000
FIRE FORCE	59.000	79.000
FLASHBACK	49.000	.
FREDDY PHARKAS	89.000	TEL.
GOAL (KICK OFF III)	.	109.000
GOBLIINS II	.	79.000
GUNSHIP 2000	69.000	99.000
HARRIER JUMP JET	79.000	109.000
HUMANS II	99.000	129.000
HYSTORY LINE 1914/18	69.000	TEL.
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI	99.000	TEL.
	109.000	89.000
	.	79.000
	.	89.000
	.	49.000
	.	.
	.	119.000
	.	79.000
	.	.
	.	.
	.	.

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVALOGIC per PC

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

Max, calmati! Ed eccomi qui, davanti a uno sporco (nel senso di lercio) Macintosh SE. Che si dice di nuovo? Dopo un paio di mesetti (in verità sarà anche qualcosa di più, ma fa lo stesso) di tranquillità, la Novalogic sforna un altro bel malloppone di missioni per tutti i fortunati possessori di Comanche - Maximum Overkill. perché fortunati? Devo sempre dirvi tutto io. Allora, 1) Comanche è un gran bel gioco, 2) se uno ha Comanche vuol dire che ha anche un signor computer per farlo girare, 3) sono uscite altre missioni. Ve l'avevo detto che non siete attenti!

Ooh, il data disk di Comanche. Installiamolo! Come non c'è Comanche! Dov'è! Chi si è imboscato l'originale? Manda un pony a prenderlo! Dai, su, adesso installalo. Otto mega? Uffa, non li abbiamo. Cancella questo, questo e questo. Ci sta, visto? Adesso installa il data disk. Altri otto mega? No, non abbiamo più spazio! Vabbè, cancella Prince of Persia II. No, no, servono ancora le foto! Ci sono? Bravo Shin. E la recensione? Dov'è

Allora, "ciapiamo" un ventilatorino e rinfreschiamo la memoria: chi o cosa diavolo è Comanche Maximum Overkill? "Trattasi di simulatore di elicottero rigorosamente bellico che offre la possibilità di scorrazzare per svariati "environment" (i termini tecnici sono sempre in inglese, non lo sapevate! Come l'operaio della pubblicità che in ascensore dice "facciamo un cut price" e viene scambiato per un manager, se avesse detto "abbassate i prezzi" lo avrebbero preso a scarpate) a bordo di un sofisticatissimo elicottero noto con il nomignolo di Comanche appunto, capace di rappresentare i suddetti ambienti in maniera decisamente realistica grazie a un particolare sistema chiamato Voxelspace, che permette di fare cose incredibili come quelle che vedete nelle foto (e si muovono, pure!). Alla vostra destra invece...". Ho reso l'idea? Cercatevi l'arretrato con la recensione, và.

Questo Mission Disk permette di aumentare le ore di divertimento con il più volte citato Comanche: ci sono nuovi "fondali", dalle montagne innevate al deserto al tramonto, ben trenta nuove missioni (delle quali ben ventisette accessibili immediatamente) suddivise in tre campagne ben distinte - c'è persino quella ecologica! - ci sono tre nuovi tipi di veicoli da eliminare (l'elicottero MI-24 HIND-E , il lanciamissili SCUD-B SS-1 e il blindato BRDM-37) ed è stata potenziata l'intelligenza artificiale, che sinceramente non ci sembrava carente. E allora, che vi serve d'altro?

MA

TAGLIAMO CORTO: AVETE COMANCHE? VI SIETE DIVERTITI? VOLETE CONTINUARE A DIVERTIRVI CON LO STESSO GIOCO? MA INSOMMA, CE NE SONO TANTI ALTRI... STO SCHERZANDO, NATURALMENTE. SE AVETE APPREZZATO L'ORIGINALE, E FRANCAMENTE NON VEDO PERCHÉ NON DOBBIATE AVERLO FATTO, E DESIDERATE UNA NUOVA SFIDA QUESTO MISSION DISK 1 È PROPRIO QUELLO CHE SI VOLEVA. GLI INGREDIENTI SONO QUELLI GIUSTI: IL GIOCO È LO STESSO (IL CHE È FONDAMENTALE, OSEREI DIRE), C'È PIÙ ROBA DAL PUNTO DI VISTA DELLA GRAFICA - MOLTO BELLO LO SCENARIO CON LA NEVE, CI SONO NUOVI NEMICI, SONO MENO TONTI, CI SONO TRE NUOVE CAMPAGNE DA DIECI MISSIONI L'UNA... VE LO DEVO PROPRIO METTERE PER ISCRITTO? VA BENE, "COMPRATEVELO E DIVERTITEVI". ADESSO VOLETE ANCHE L'URBI ET ORBI?

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONE CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 339.000

SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz.	L. 1.000 cad.
50	Pz.	L. 850 cad.
100	Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz.	L. 1.500 cad.
50	Pz.	L. 1.400 cad.
100	Pz.	L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.S. GOLD/DELPHINE per PC

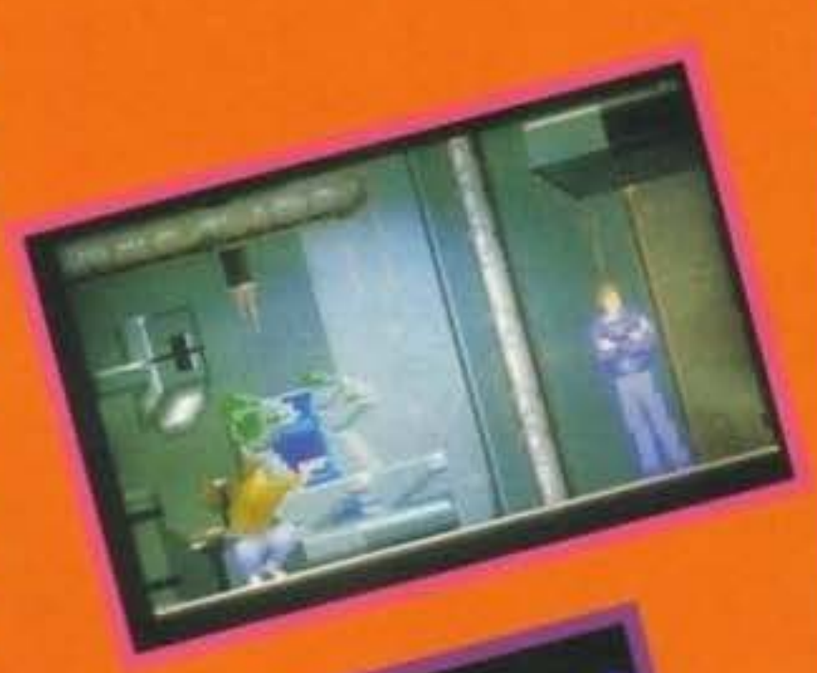
FLASHBACK

Era ora! Nonostante la versione Amiga fosse pronta già da quasi sei mesi la US.GOLD ha deciso d'attendere anche quella PC prima di lanciarle entrambe sul mercato...

Riassunto della puntata precedente: non c'è! Nel senso che Flashback non c'entra un tubo con Another World, almeno per quanto riguarda la storia. Difatti stavolta si tratta di una scoperta che un certo signor Conrad B. Hart, scienziato di professione, fece nel suo studio privato nell'anno duemila e qualcosa.

Studiando la densità molecolare degli uomini si accorse che alcuni di questi non potevano essere considerati tali: si trattava difatti di extra terrestri. Casualmente questi alieni, infiltratisi segretamente nella vita degli uomini (alla Visitors tanto per intenderci), si erano sostituiti alle figure politiche più importanti del mondo e... TA! TA! Ma bravi! Avete indovinato. Avevano proprio intenzione di conquistare la Terra (per la serie: viva la fantasia). Cosa successe dopo? E beh, non mi sembra neanche il caso di chiederlo. Ma signori! E' ovvio. Quel beota di Conrad si fece rapire dagli E.T. (telefono casa... Per le chiamate interstellari sono seimila dollari al minuto... E.T. scrive casa...), che incacchiati come non mai gli cancellarono la memoria. Questo però non significava che il nostro sfigatissimo amico avrebbe anche perso il lume della ragione. Difatti, riuscito a scappare dalla prigione posta sul pianeta alieno (e qui inizia la presentazione del gioco) si diede alla fuga grazie a un veloce hover bike, una sorta di motocicletta volante. Inseguito però da una squadriglia d'assalto fu colpito da un rafficone di laser. Cadde così in una foresta perdendo conoscenza, mentre gli alieni si ritirarono credendo di averlo ucciso. E' proprio qui che inizia la vostra missione. Ripresa conoscenza e armati solo della vostra fida pistola dovrete riuscire a tornare sulla vostra beneamata Terra, ma non chiedetemi come... a voi il compito di scoprirlo.

Shin



Amiga PC

Sono rimasto letteralmente stupito! Però pensandoci bene neanche tanto. Le versioni Amiga e Megadrive sono veramente coi controfiocchi, ma signori!, quella PC è la più bella tra tutte (anche se dipende naturalmente da che sistema state usando). Premetto: non ci sono sostanziali differenze, se non nel numero dei colori, nella fluidità delle sequenze treddi e nel fatto che con un maggiore quantitativo di memoria disponibile è stato possibile inserire gli zoom automatici in alcune sequenze particolari, come quando ad esempio uccidete dei nemici (veramente spettacolare!). Le animazioni degli sprite (soprattutto di quello principale) sono come sempre a un livello stratosferico e la combinazione dei puzzle da risolvere con l'interattività e l'azione presente assicurano una giocabilità a dir poco notevole.

Una serie di sottomissioni presenti nel gioco vi accompagnano (e vi spiegano cosa fare) man mano che proseguite, il tutto, ovviamente, per raggiungere il vostro scopo finale che è quello di tornare vivi sulla Terra.

Grafica e sonoro, curati fin nei minimi dettagli, non fanno altro che alzare la qualità di questo gioco, già altissima per il fattore giocabilità. Un gioco imperdibile, che non ha rivali nel suo genere.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 96%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	800	740	720
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1000	950	850
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950 — 180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 47.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR _____

VIA _____

CITTÀ _____ CAP _____

TEL. _____

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000
Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600.....*Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer..... *Lit.450.000*
AMIGA 1200..... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB..... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960..... *Lit.890.000*

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... **Lit.2.490.000**

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROLLS

FINALMENTE È ARRIVATO TURRICAN III! ALEEEOOOOO!!! COME DICI MAX? QUESTO NON È TURRICAN III? MA INSOMMA QUANDO DIAVOLO ESCE? VABBÈ, NELL'ATTESA FAMMI GIOCARE A STO' TROLL...

IMMAGINATE PER UN ATTIMO DI ESSERE UN TROLL, COSA FARESTE SE FOSTE UN SIMILE ESSERE, VOGLIO DIRE AVERE I CAPELLI DAI COLORI PIÙ SGARGIANTI DELL'UNIVERSO NON È UNA COSA DA TUTTI, MA AVERLI COME QUELLI MARCO AL MATTINO PRESTO LO È ANCORA MENO.

SE POI AGGIUNGIAMO LA PARTICOLARE STATURA (DUE MELE O POCO PIÙ, NOI PUFFI SIAM COSÌ... OK, OK LA FINISCO) DI QUESTI ESSERINI VI RENDERETE CONTO CHE NON SE LA DEVONO PASSARE TANTO BENE E LA CONFERMA DI TUTTO CIÒ L'AVRETE IN QUESTO GIOCO.

LA STORIA DI QUESTO PERSONAGGIO SI SVOLGE ALL'INTERNO DI UNO STRANO VILLAGGIO, ABITATO DA STRANE PERSONE, DA STRANI ANIMALI, DA STRANI REDATTORI (E QUANDO MAI NON LO SONO) E SOPRATUTTO DA UNO STRANO GIOCATTOLAIO.

QUESTA PERSONA HA LA MANIA DI COLLEZIONARE TUTTI I BALOCCHI CHE PRODUCE, ED ORMAI LA SUA CASA È PRATICAMENTE STRACOLMA DI GIOCATTOLI DI OGNI GENERE E SPECIE, UNO DI QUESTI È UN TROLL DI LEGNO.

QUESTO TROLL DURANTE UNA NOTTE BUIA (PERCHÉ NOTORIAMENTE ESISTONO NOTTI LUMINOSE) E TEMPESTOSA (VIVA LA FANTASIA!) VIENE ILLUMINATO DA UN RAGGIO A ONDE SEMOVENTI... NO, NON PROPRIO! VIENE ABBAGLIATO DA UN LAMPO MAGICO CHE IMMEDIATAMENTE GLI DA LA VITA.

PENSATE ALLA GIOIA DEL TROLL CHE DOPO SECOLI E SECOLI (ESAGERIAMO, MILLENNI E MILLENNI) DI IMMOBILITÀ SI RITROVA COMPLETAMENTE LIBERO DI FAR TUTTO IL CASINO CHE VUOLE! ECCOLO QUINDI USCIRE DALLA CASA DEL GIOCATTOLAIO PRENDERE UNA MACCHINA-GIOCATTOLO E ANDARE IN CITTÀ PER DARSI ALLA BELLA VITA.

MA MENTRE SCORRAZZAVA PER LE VIE CITTADINE VIDE QUALCOSA CHE LO ATTIRÒ PARTICOLARMENTE, UN CORRIDOIO PIENO DI LUCI COLORATISSIME DA CUI PROVENIVA UNA MUSICA (ODDIO MUSICA...) ASSORDANTE (CIBAUBAU-CIBAUBAU...); NON POTETTE RESISTERE ALLA TENTAZIONE DI DARE UN'OCCHIATA, QUINDI UN PO' TITUBANTE, MA CURIOSO, ENTRÒ ALL'INTERNO DI QUEL MISTERIOSO ANTRO.

APPENA MESSO PIEDE SULLA PISTA SI BUTTÒ IN MEZZO ALLA FOLLA E INCOMINCIÒ A BALLARE, PERÒ NEL GIRO DI DUE MINUTI RISCHIÒ DI VENIRE SCHIACCIATO ALMENO OTTO VOLTE DA UN'ORDA D'INSATANATI SALTELLATORI, SI RESE QUINDI CONTO CHE IL BALLO NON ERA PER LUI. ANDÒ PERCIÒ AL BAR E ORDINÒ DA BERE, QUANDO IL BARISTA GLI CHIESE COSA VOLEVA PRENDERE, IL PICCOLO TROLL IMITANDO UN FILM CHE AVEVA VISTO IN TELEVISIONE DISSE: "IL SOLITO JACK!"; IL BARISTA GUARDO IL TROLL UN PO' MALE, POI ESTRASSE LO SHAKER E SI MISE AL LAVORO.

PRESE DEL MARTINI, DELLA VODKA AL MELONE, DELL'ALCOOL ETILICO, DUE UOVA, UNA FETTA DI LIMONE, UN POMPELMO (INTERO), POLVERE DA SPARO E DUE ETTI DI PEPE DI CAYENNA, SHEKERÒ IL TUTTO A RITMO DI NOLIMITS E VERSÒ IL CONTENUTO IN UN BICCHIERONE A CUI AGGIUNSE UNA CANNUCCIA A MOTORE (INEVITABILE VISTA LA DENSITÀ DEL COCKTAIL), UN OMBRELLINO E UNA SCALA PER FAR SALIRE IL POVERO TROLL.

IL TROOL DOPO ESSERSI SCOLATO TUTTO IL CONTENUTO DELLA FETIDA BEVANDA SI SENTI UN ATTIMINO STRANO, POI DOPO ALCUNI SECONDI INCOMINCIÒ A URLARE E A CONTORCERSI IN PREDA A SPASMI DICENDO CHE UN'ALIENO GLI STAVA USCENDO DALLA STOMACO; COMUNQUE NEL GIRO DI QUALCHE ATTIMO PRESE A CORRERE SUI MURI DELLA DISCOTECA A VELOCITÀ SEMPRE CRESCENTE FINO A QUANDO SUPERÒ LA VELOCITÀ DELLA LUCE E CAUSA DI UNA DISTORSIONE SPAZIO TEMPORALE, TROVANDOSI COSÌ IN UNO STRANO MONDO...

MIRKO "TMB" MARANGON

Amiga 1200

DEVO AMMETTERE CHE QUESTO TROLLS NON MI AVEVA MAI ATTIRATO NELLA VERSIONE PER AMIGA STANDARD, NÈ TANTOMENO IN QUELLA PER PC, MA MI SONO DOVUTO RICREDERE.

TROLLS AGA È MOLTO, MA MOLTO PIÙ BELLO DELLE ALTRE VERSIONI SIA SUL PIANO GRAFICO CHE SU QUELLO DELLA GIOCABILITÀ.

PER QUANTO RIGUARDA L'ASPETTO TECNICO NON SI PUÒ RIMANERE INSENSIBILI DAVANTI ALL'INCREDIBILE E DETTAGLIATISSIMO PARALLASSE CHE I PROGRAMMATORI HANNO AGGIUNTO A QUESTA VERSIONE. SICURAMENTE È MOLTO PIÙ BELLO DI QUELLO PRESENTE IN ZOOL.

IN GENERALE I FONDALI E GLI SPRITE MI SONO APPARSI COLORATISSIMI (256 COLORI USATI COME SI DEVE!), TANTO DA DARE UN'ASPETTO QUASI "ACID" ALL'AMBIENTAZIONE; L'UNICO APPUNTO CHE SI PUÒ MUOVERE AI PROGRAMMATORI E A RIGUARDO DELLO SCROLLING CHE RALLENTA QUANDO CI SONO TROPPI OGGETTI SULLO SCHERMO. COMUNQUE MOLTO PROBABILMENTE SI TRATTA DI ERRORI DI GIOVENTÙ (L'A1200 È ANCORA TROPPO NUOVA COME MACCHINA PER POTERLA SFRUTTARE A DOVERE).

IN DEFINITIVA SI TRATTA DEL MIGLIOR GIOCO DISPONIBILE (INSIEME A ZOOL) PER A1200 E LASCIARSELO SFUGGIRE SAREBBE UNA GROSSISSIMA PERDITA.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☺
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMO IMPERO COLPISCE ANCORA!

Era da tempo che ci stavamo pensando, e a partire da questo mese la scelta è divenuta operativa.
Nel dare il benvenuto a Massimiliano Coltorti all'interno della nostra redazione vi riassumo brevemente quelle che sono state le motivazioni che ci hanno indotto a seguire questa strada, in cui noi crediamo fermamente.
Il nostro intendimento è da sempre quello di voler realizzare una rivista attuale e al passo con i tempi, una rivista nella quale voi tutti possiate comunque essere protagonisti; grazie alla telematica abbiamo fra le mani lo strumento sicuramente più efficace per rendere quanto più produttivo possibile lo scambio vitale d'informazioni fra redazione e lettori, vitale per lo sviluppo e l'evoluzione della rivista stessa.
Questa nuova collaborazione rappresenta quindi per voi, e per noi, una grande opportunità della quale siamo ben lieti di poterne usufruire insieme.
Fatevi sentire.

Max Reynaud

02 - 55303002
02 - 55302337

Questi sono i numeri che vi permetteranno di accedere a ULTIMO IMPERO.
Da questo mese TGM entra finalmente a far parte del mondo telematico all'interno di ULTIMO IMPERO, un BBS che ha già dimostrato la sua professionalità e affidabilità nel corso di questi anni.
*In cosa consiste la collaborazione tra TGM e ULTIMO IMPERO?
TGM vi mette a disposizione le seguenti aree contenute in ULTIMO IMPERO:
2 aree messaggi denominate:
1) AREA TGM POSTA, nella quale potrete scrivere messaggi che verranno letti dalla nostra redazione, con l'eventualità che questi vengano poi pubblicati nella rubrica della rivista.
2) AREA TGM TIPS, nella quale potrete domandare, sempre alla redazione, consigli o soluzioni di tutti i giochi presenti sul mercato.
3 aree file chiamate:
1) AREA TGM TIPS, in cui troverete tutti i file di testo e i cheat mode per un sacco di giochi.
2) AREA TGM PREVIEW, nella quale saranno presenti demo e schermate di giochi non ancora in commercio, trattati come anticipazioni all'interno della rivista.
3) AREA TGM UPLOAD, che sarà dedicata esclusivamente a ricevere file di soluzione, cheat mode o trucchi che sia vostra intenzione inviare alla nostra redazione. Naturalmente tutte le eventuali soluzioni inedite saranno pubblicate nei numeri successivi di TGM.
I consigli sono ben accetti, quindi se avete idee particolari sull'apertura di altre aree, comunicatelo pure al SysOp, che provvederà sicuramente a esaminare la vostra proposta.
Ci sono poi 2 aree votazioni nelle quali potrete voi stessi stilare la classifica dei 10 giochi più belli sia per Amiga che per MS-DOS.
Il risultato di questo sondaggio verrà pubblicato regolarmente ogni mese su TGM.
Fermi tutti... Non avete la minima idea di come si possa accedere a tutto questo? Non vi preoccupate, ora vi sveleremo tutti i segreti.
*Cos'è una banca dati? Cos'è un modem? A cosa serve?
Queste sono le classiche domande che si pongono tutte quelle persone che si avvicinano per la prima volta alla telematica. Tenteremo quindi di svelare tutti, o perlomeno molti, misteri su questo argomento e sopratutto entreremo nel fantastico mondo di ULTIMO IMPERO. Dicevamo dunque, "che cosa è una banca dati?". Una banca dati fisicamente non è null'altro che un computer, relativamente potente, corredato di un Hard Disk molto capiente, che mette a disposizione tutti i dati inseriti a chiunque si colleghi tramite il modem. Il modem (MOdulatore-DEModulatore) è un apparecchio che permette quindi di collegare due o più computer a distanza tramite la normale linea telefonica.
"Ma di cosa ho bisogno esattamente per collegarmi a una banca dati?". Per collegarsi ad un BBS (Bullettin Board System) dovete possedere un qualsiasi computer di qualsiasi marca e modello, un modem e un programma di comunicazione. Bisogna tenere presente che anche per i modem, come del resto per tutti i componenti elettronici, esistono delle differenze sostanziali di prestazioni e di conseguenza di prezzo. Non spaventatevi subito... i prezzi partono da 150.000 e sono quindi accessibili a tutte le tasche.
Le velocità dei modem vanno dunque da 1200 bps fino a 16800 bps (bps=bit per secondo). Come è facile intuire, maggiore sarà la velocità e di conseguenza il costo d'acquisto, minore sarà il tempo che impiegheremo per trasferire un certo numero di dati.
Per far capire meglio tutte le le procedure, ora faremo l'esempio di un collegamento tipo ad Ultimo Impero:
La prima schermata che vi comparirà non appena composto il numero di UI, vi chiederà di selezionare il set grafico che il vostro programma di terminale può supportare. Consigliamo ANSI, poiché è il più diffuso ed il più gradevole. A questo punto vi apparirà il logo di presentazione del BBS al termine del quale dovrete inserire il vostro nominativo (se siete già abilitati) o scrivere la parola NUOVO per compilare il questionario che vi permetterà di essere registrati al sistema. Nel

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

questionario vi verranno proposte domande tipo: come ti chiami, dove abiti..... tutte domande a cui dovrete rispondere OBBLIGATORIAMENTE in modo veritiero. ULTIMO IMPERO si impegna a non divulgare mai a nessuno i dati personali degli utenti inseriti, a meno che non sia l'utente stesso a decidere di svelarli agli altri. Oltre ai dati personali, vi verrà domandato di scegliere un nominativo con il quale vi farete riconoscere all'interno del BBS, e una Password (parola-codice) che vi servirà per i prossimi collegamenti. Terminato il questionario, entrerete finalmente nel Livello Principale del sistema. Da questa locazione potrete scegliere di entrare nelle 8 sezioni che compongono il nucleo centrale di UI. All'interno delle 8 sezioni troverete altre aree che potranno, a loro volta, contenere altre sotto aree e così via. Tutti i comandi verranno dati tramite le lettere e i numeri, così ad esempio per utilizzare il comando Scan sarà sufficiente premere la lettera S.

L'affare è fatto!

Durante la prima chiamata avrete un accesso molto limitato, che verrà aumentato quando il SysOp vi abiliterà (e questo accade molto rapidamente).

*Ma chi è il SysOp? Il SysOp (System Operator o per meglio dire, Operatore di Sistema) è la persona che si accolla tutta la gestione dei dati inseriti nel sistema. Questo significa che è grazie a lui che potete trovare in linea i programmi appena usciti, il BBS tradotto interamente in Italiano etc.

Lo champagne, dov'è lo champagne?

Ne facciamo un'altra?

*Cosa posso trovare in ULTIMO IMPERO? All'interno di Ultimo Impero troverete aree che raccolgono immagini grafiche, musiche campionate, programmi di utilità (le cosiddette utility), animazioni, programmi di telecomunicazione e un sacco di altre cose sia per i sistemi Amiga che per i sistemi MS-DOS. Oltre a questo esistono molte altre aree dedicate alla messaggistica, ai giochi on-line, a cui potrete partecipare direttamente da casa vostra, ai sondaggi d'opinione (la tanto amata area Votazioni) e... Ma non sveliamo tutto subito... Visto che abbiamo tirato in ballo il SysOp di UI, indaghiamo un po' più approfonditamente su di lui. Il suo vero nome è Massimiliano Coltorti, ma è conosciuto con l'alias - Tuono Max - che proviene dal mondo discografico. Infatti, oltre che essere un DJ da "battaglia", il sig. Tuono è stato anche l'artefice della prima canzone interamente ed esclusivamente realizzata con AMIGA.

I più accaniti fans della Tekkno probabilmente si ricorderanno appunto di "AMIGA" un pezzo prodotto dalla Columbia SONY Music e contenuto all'interno della compilation Dance Pool Time uscita un po' di mesi fa.

Come già accennato le aree al momento attivate sono quelle sopraelencate, ma non è affatto da escludersi che se ne possano presto aprire altre. Già che ci siamo vi segnaliamo che per quanto riguarda ESCLUSIVAMENTE le aree messaggi di TGM, potrete anche chiamare Future Service BBS (di Paolo Suriano), al numero 06/2412175.

P.S. Il SysOp (sant'uomo) ha preparato il manuale di Ultimo Impero.

Il manuale è interamente scritto in Italiano e vi potrà svelare un sacco di trucchi interessanti per utilizzare al meglio l'intero sistema.

Chiunque fosse interessato, potrà richiederlo direttamente in BBS.

Allora ragazzi, avete capito tutto?... no??... fa niente... collegatevi ugualmente a UI e vedrete che molte cose non sono poi così complicate come potrebbero sembrare. Sul prossimo numero torneremo comunque a parlare di ULTIMO IMPERO e vi sveleremo altri segreti...

P.S. Se volete inviare messaggi personali non dovete far altro che scrivere TGM e poi scegliere la sigla del recensore che preferite (MAX, MA, ALEX, BDM...).

Ringraziamenti finali: Il SysOp deve assolutamente ringraziare 3 persone che aiutano, in modo non indifferente, a tenere alto il livello "tecnologico" del BBS. Questi miracolati sono: Guru (Giorgio Casaccio), Zork (Giovanni Beltrame) e Mr LASER (Andrea Merenghi). Grazie al loro intervento probabilmente riuscirete a divertirvi come matti con i giochi in linea presenti nell'area Pfiles di UI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN BREED 2: IL DIARIO

Ebbene sì, ce l'abbiamo fatta! Dal momento che ci siamo trovati necessariamente costretti a interrompere, e vi confessiamo non senza un certo rammarico, quello di Mech Commander (in attesa che venga ufficializzato il contratto con la casa che poi lo pubblicherà), abbiamo tempestivamente contattato Martyn & C. per seguire da "vicinissimo" la genesi di quello che è già uno dei titoli più attesi dell'anno...

All'interno di queste quattro pagine, oltre ad alcune succose schermate in lavorazione, troverete dunque un'intervista introduttiva con i Team 17, una sorta di diario preliminare e quindi la prima puntata vera e propria.

Essendo ormai in procinto di partire giusto una breve introduzione, che mi auguro superflua, di chi saranno i nostri diretti interlocutori all'interno di quest'articolo e dei prossimi che seguiranno nei prossimi numeri...

*Martyn Brown. Il project manager più fuori di testa del mondo. Vi racconto un breve aneddoto giusto per delinearvi il tipo: un paio di mesi fa m'ero collegato col modem per "downloadare" la fantomatica demo di Bodyblows, ed essendo il PC in fiera stavo utilizzando l'Amiga (naturalmente senza hard-disk) come supporto. Non appena inizia la ricezione del file leggo che è di poco superiore agli 800K, un po' troppi per andare su un normale dischetto da 720K... Logicamente interrompo subito il transfer e lui me ne chiede il motivo ("bloodyhell" e via dicendo quando scopre che non avevo l'hard disk...), scompatta e ricompatta il tutto e risolviamo il problema. Poco più tardi ci risentiamo per un camionata di schermate e, vista la precedente esperienza, non appena mi digita "ready for file?" gli chiedo subito nel mio inglese sempre discretamente maccheronico, ma comunque divenuto ormai abbastanza efficace: "How big is it?". La risposta che vedo comparire sul monitor è stata la seguente: "Don't ya think it's such a personal question?". Ok, credo che ci siamo capiti...

*Andreas Tadic. Assorto ormai a beatificazione videoludica eterna dopo aver realizzato in splendida successione tre dei più validi capolavori tecnici mai apparsi su Amiga: Alien Breed, Project-X e Superfrog.

*Rico Holmes. Assorto ormai a beatificazione videoludica eterna dopo aver realizzato in splendida successione la grafica di tre dei più validi capolavori tecnici mai apparsi su Amiga: Alien Breed, Project-X e Superfrog.

*Allister Brimble. Assorto ormai a beatificazione videoludica eterna dopo aver realizzato in splendida successione il sonoro di tre dei più validi capolavori tecnici mai apparsi su Amiga: Alien Breed, Project-X e Superfrog.

ALIEN BREED 2: PERCHE', PERCOME, PER QUANDO...

*PERCHE' FARE ALIEN BREED 2?

-Fondamentalmente perché fare subito Alien Breed 3 sarebbe stata una cosa un po' stupida... In fin dei conti abbiamo sempre voluto farne un ben infarcito seguito, non solo una versione riveduta come la Special Edition. Abbiamo avuto una grandissima quantità di richieste in seguito alle uscite sia della versione originale che di quella budget, e credo che il nostro lavoro consista nel soddisfare le richieste dei giocatori... E v'assicuro che sono state tante! Inoltre non ne possiamo più di tutto ciò che non sia maledettamente violento, dopo aver passato un anno sopra quella "maledetta rana" di Superfrog; Alien Breed è sempre stato uno dei nostri progetti favoriti, e inoltre sembrerebbe che molti giocatori lo considerino ancora uno dei nostri giochi migliori.

*QUALE SARA' LA TRAMA?

-La vicenda sarà ambientata sulla superficie di un pianeta colonizzato, sul quale avverranno un sacco di cose strane... A grandi linee questo pianeta possiede un solo centro abitato, composto da tre diversi palazzi, l'unità civile, l'istallazione militare e il settore scientifico. Il giocatore dovrà svolgere varie missioni in sintonia con ognuno di questi, e i complessi dovranno essere ripuliti prima di poter affrontare le altre missioni. I vari palazzi sono uniti tra di loro attraverso un atrio principale, e una di queste costruzioni arriva proprio sopra a un immenso cratere che sorge sull'aspra superficie del pianeta (che normalmente non può essere attraversata). Una volta che riuscirete a raggiungere il cratere, potrete finalmente muovervi attraverso il pianeta, e infine eventualmente giungerete negli oscuri sotterranei che corrono sotto tutta la superficie del satellite...

La Federation Force è ancora una volta all'opera per sistemare le cose, e i giocatori dovranno muoversi attraverso una grande quantità di scenari (diversamente da come avveniva nel primo), sviluppando la trama finché non verranno alla luce alcuni scioccanti particolari ed esploderanno dei casini inimmaginabili. Veramente non vorrei entrare ancora troppo nei particolari, ma siamo sicuri che sarà una bella storia e funzionerà a dovere; in poche parole posso assicurarvi che Alien Breed 2 non si limiterà a ripercorrere la trama dell'originale cambiando o stiracchiando semplicemente alcuni particolari.

*COSA VOLETE OTTENERE CON QUESTO NUOVO GIOCO?

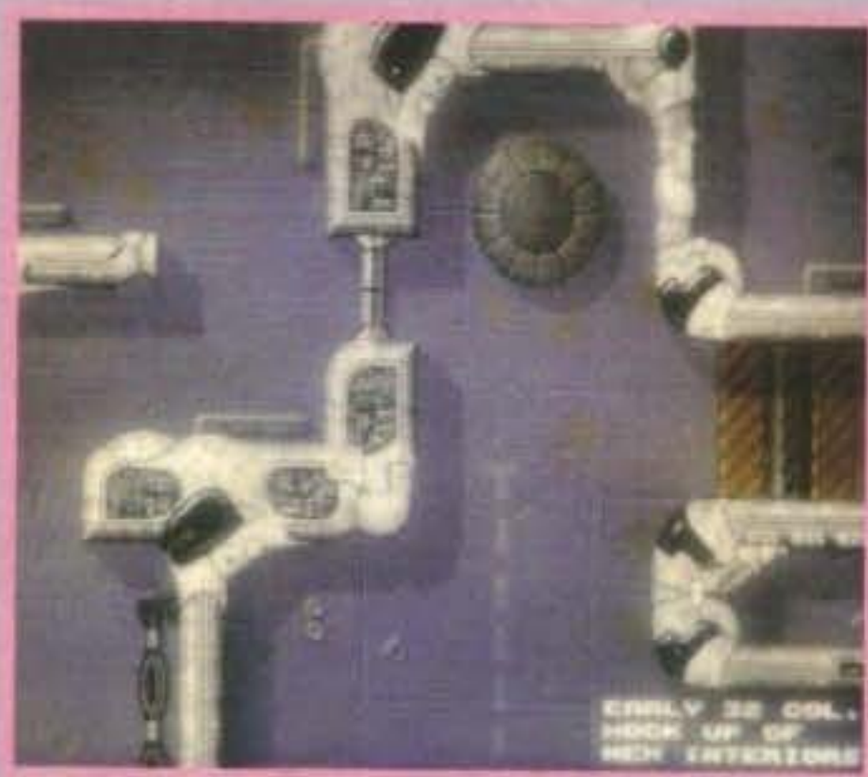
-Vogliamo che i giocatori si sentano coinvolti e si divertano, possibilmente anche di più dell'originale; questo, giudicando dalle continue richieste, non sarà una cosa semplice da fare, ma comunque credo che abbiamo a nostra disposizione un buon numero di trovate, specialmente per la versione su Amiga 1200, che faranno dire alla gente: "Sì... 'Sta roba non è affatto male!". Siamo continuamente tempestati di domande da parte dei compratori che vogliono saperne di più a proposito di Alien Breed 2, e chiaramente tutto quello che noi vogliamo è produrre un gioco esattamente come loro se lo stanno aspettando, e faremo il possibile per riuscirci.

*A VOSTRO AVVISO QUALI ERANO LE DEBOLEZZE DEL PRIMO ALIEN BREED E COME AVETE INTENZIONE DI RISOLVERLE NEL SEGUITO?

-La prima versione del gioco (non la Special Edition) era sicuramente troppo poco ampia e troppo lineare; possedeva alcuni gravi difetti di gioco, il che è semplicemente ovvio visto che è stato programmato ben due anni fa. Abbiamo ricorretto molti errori nello Special Edition, ma siamo ancora convinti che si possono apportare molti altri miglioramenti. La linearità del gioco non è poi alla fin fine una vera pecca, poiché una larga percentuale di giocatori preferisce essere "spinta" nella giusta direzione invece che scoprire da soli dove andare... Le mappe in Alien Breed fanno un po' sia l'uno, sia l'altro, perciò non credo fosse un vero problema. Nell'originale c'erano livelli da completare in un ordine ben preciso, e benché ciò avverrà anche nel secondo, ci saranno alcune fasi in cui lo stesso livello di un edificio dovrà essere perlustrato più di una volta. La mancanza di varietà e altre piccole cose compromettevano in un certo modo la giocabilità dell'originale, ma nel seguito questo non dovrebbe più succedere; anche gli sprite dei personaggi principali non erano poi così buoni e saranno abbondantemente migliorati. Dal punto di vista tecnico, possiamo fare parecchio per il gioco: aggiungere ancora un sacco di azione, migliorare le armi a disposizione e molto altro ancora... In modo da risultare visivamente e qualitativamente molto migliore, e con molta più azione a disposizione di prima.

*CHE GENERE DI TRUCCHI TECNICI VI PREPARATE A SFORNARE?

-Sull'Amiga 1200 (la prima macchina per cui sarà prima disponibile) sarà incredibile: Andreas spera di riuscire a sviluppare un fondale costituito praticamente soltanto da sprite, il che in parole povere permetterà il movimento integrale di qualsiasi cosa su cui camminerete. Inoltre prenderemo in considerazione (ciò non significa che lo faremo!) la possibilità di introdurre il parallasse e cosette del genere, sono cose di cui generalmente non ci preoccupiamo parecchio, visto che le consideriamo soltanto un effetto marginale; ma questa volta vogliamo seguire tutti i minimi particolari. Per quanto riguarda i colori dei fondali utilizzeremo "soltanto" 128 colori sull'Amiga 1200, semplicemente perché non avremo bisogno di una palette di 256, infatti lo stile di Rico lo porta a sviluppare la grafica in modo monocromatico e in questo caso ci dovrebbero essere a disposizione tutte le sfumature di cui necessita. Potete aspettarvi di vedere il tutto girare a 50Hz sempre sul 1200 ed avere 3 o 4 volte la quan-



Due immagini della versione per Amiga tradizionali a 32 colori.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alcuni blocchi base di grafica, dalle cui opportune combinazioni scaturiscono alcune aree di fondale.

tità di azione su schermo. Se avete giocato con l'originale, capite che dovrebbe risultare strabiliante! Stiamo inoltre preparando un interessante opzione di zoom solo per la versione su 1200, il che significa che potrete ingrandire l'immagine dell'area per controllare la vostra posizione, e inoltre utilizzeremo questo tipo di routine con i grossi mostroni che incontrerete... Vedrete prima la testa del nemico, e poi lo schermo si rimpicciolirà fino a quando il vostro personaggio diventerà piccolo piccolo e davanti a voi vi troverete il colossale avversario che riempirà quasi tutto lo schermo. L'effetto sarà fantastico, se tutto andrà come dovrebbe andare... E le cose sembra che stiano andando proprio per quel verso, quello giusto! Sulle macchine normali ci dovrebbe essere comunque almeno il doppio di attività su schermo rispetto al suo predecessore, e le varie missioni forniranno azione in abbondanza. Le routine dello Special Edition sono vecchie di due anni, e ai giorni nostri si può fare molto di meglio; ve lo mostreremo.

*TORNANDO AI COLORI, SIETE PROPRIO SICURI DI NON PERDERE NULLA SENZA I 256 COLORI?

-No, come ho già detto prima. Volendo, potremo addirittura esibire alcune schermate a 262000 colori in HAM 8, ma ciò rallenterebbe molto le cose e inoltre occuperebbe un sacco di spazio su disco, ed è molto importante che l'Amiga 1200 abbia a disposizione una versione che sia giocabile direttamente da disco; sicuramente terremo in considerazione il fatto che abbia 2 MB di memoria a disposizione.

*PERCHE' VI SIETE BUTTATI SULL'AMIGA 1200 E NON SUL 600?

-Beh, sta diventando sempre più difficile lavorare sull'Amiga 500 o 600. Le routine tecniche sono già pronte e fatte, ma il gioco dovrebbe essere (e difatti lo è) più importante. L'Amiga 1200 ci permette di migliorare ogni aspetto del gioco, dal numero di colori o di nemici contemporaneamente su schermo, all'azione e al livello sonoro. Lavorare su questo nuovo gioiellino della Commodore è veramente eccitante, e stiamo addirittura pensando di tirar fuori un nome nuovo per il gruppo di sviluppo su A1200... Vogliamo sfruttare al massimo le sue possibilità fin dall'inizio e credo che ce la potremo fare.

*QUANTI TIPI DI ALIENI TROVEREMO NEL VOSTRO NUOVO GIOCO? SARANNO DISPOSTI IN DIVERSE ONDATE D'ASSALTO?

-Ci saranno molti tipi di alieni, supplendo così alla grave pecca dell'originale; alcuni saranno molto grossi, altri particolarmente veloci, qualcuno sarà addirittura munito di una copertura visiva simile a quella del film Predator, qualcun altro invece si polimorfizza in oggetti inanimati fissi e infine ci potrebbero essere dei sistemi di difesa militari automatizzati inseriti nei muri. Rinnegati umani, alcuni androidi e qualche altra strana creatura potrebbe pure fare la sua comparsa in alcune scene; logicamente le loro tecniche d'attacco saranno differenti e dipenderanno dalle loro caratteristiche... Certamente non saranno così imbambolati come quelli in Alien Breed! Sembravano fatti apposta per essere blastati via. Ho sempre preferito giocare Alien Breed nella versione fast-move-aliens (inserendo la corretta parola d'ordine nel computer NdLuke), poiché diventavano completamente imprevedibili e si muovevano in modo terrorizzante, a balzi e a scatti, un po' come fanno i ragni; tutto questo ti spaventava da morire, ed è proprio ciò che vogliamo ottenere per il suo seguito... Vogliamo che i giocatori non siano in grado di rilassarsi, e morirei dalla felicità se riuscissi a farsela fare sotto a qualcuno durante una partita!

*COSA CI DICI DEI MOSTRI DI FINE LIVELLO?

-I mostri di fine livello saranno molto diversi, specialmente su A1200 (sfruttando l'effetto zoom come già vi ho accennato), ma onestamente non abbiamo ancora preparato niente di definitivo. Stiamo ancora litigando (leggasi discutendo) sulla trama e sullo scopo delle missioni; comunque possiamo assicurarvi che saranno brutti e cattivi almeno come il vostro contabile di fiducia.

*IL GIOCO E' ANCORA SUDDIVISO IN PIU' LIVELLI?

-Sì, in un certo senso, ma non proprio come nell'originale... In alcuni livelli sarete spinti dalle vostre ricerche attraverso diversi schermi ognuno caratterizzato da una propria mappa, mentre in altri avrete una mappa sola e dovrete portare a termine la missione in modo molto simile all'originale. Alcune azioni si svolgono sulla superficie del pianeta stesso, in cui avete un certo tempo per attivare qualcosa oppure per raggiungere un punto di prelievo. Le dimensioni stesse del gioco saranno all'incirca 5 volte maggiori del primo Alien Breed e più o meno tre volte lo Special Edition... Magari anche più grande, chissà. Comunque sia sarà davvero una dura sfida anche per i blastatori veterani.

*TORNIAMO ALLA TRAMA...

-Per noi la trama ha una grande importanza, e, benché ora come ora si limita soltanto a introdurre le immagini dei tre palazzi e del cratere, già si possono immaginare quali maligni segreti si possono nascondere dietro tutto questo. La storia definitiva non è stata ancora completamente stesa, ma abbiamo ben presente che cosa vogliamo ottenere e ci stiamo muovendo in quella direzione nel modo a noi più congeniale. Ora come ora dobbiamo chiarirci le idee sui principali passi del gioco, in modo da non rischiare di fare del lavoro inutile che allontanerebbe la data di pubblicazione. L'idea originale (compresa la terribile svolta) mi venne in mente il tre di aprile dopo un paio di birre bevute con gli amici; mi dovevo sedere poiché il mio servizio metereologico interno dava brutto tempo attorno ai lobi occipitali (o giù di lì), e improvvisamente quest'idea mi balenò in testa, ne fui esaltato e pensai: "Yeah! Questa non è male, anche Rico ne sarà convinto". Per quanto riguarda la trama finale, tutti noi (il Team 17 al completo, ovvero io, Rico, Andreas e Junior (il responsabile dei codici di Bodyblows)) decidemmo di andare a mangiare qualcosa in un ristorante indiano, e, a parte il fatto che mi sono ritrovato un piatto di riso addosso, il che comunque ci ha assicurato un rifornimento gratuito di birre da parte del ristorante (per fortuna era solo riso e non pollo Tandoori Massala (un pezzo comunque mi finì non so come da qualche parte dietro la schiena)), ritornammo in hotel e continuammo il nostro combattimento spruzzandoci birra in testa e cose del genere fino più o meno alle due, ora in cui diligentemente tornammo nella mia stanza per discutere la trama di Alien Breed 2. Ci piace trovarci tutti insieme, tirare fuori le idee e lavorarci sopra. Precedentemente avevo parlato con Rico a proposito della storia, e lui ne era rimasto impressionato positivamente, il che era già abbastanza strano visto che io e Rico siamo sempre di opinioni diverse... Comunque un bel pezzo di carta fu il risultato di circa quattro ore buttando giù schizzi, e rappresenta il cuore della trama del gioco (può non sembrare molto, ma per noi basta e avanza per iniziare a lavorarci su). Dopo così tante discussioni e litigi vari, suggerendo idee e bocciandole ad una velocità incredibile, ci mettemmo daccordo su cosa avremmo fatto (le cose più importanti ve le ho appena riportate in questo articolo), e venne dunque creato il pezzo di carta... Benché il giorno dopo siamo usciti di nuovo per un'altra sessione di drincatura e abbiamo dimenticato la maggior parte della trama, è così bello tornare a casa e sapere che il tuo pezzo di carta preferito è ancora lì che si ricorda tutto...

*PER QUANDO SARA' PRONTO IL VOSTRO PROGETTO?

-Abbiamo calcolato che Alien Breed 2 dovrebbe essere finito attorno a settembre di quest'anno, perciò la gente dovrebbe aspettarsi di vedere la confezione risplendere sui ripiani dei negozi attorno all'inizio di ottobre (escluderei a priori prima di Natale... NdMax), ma possibili ritardi sono garantiti. La gente poi non deve aspettarsi che la versione per A500/A600 sia bella, veloce e splendente come la versione per A1200, benché alla fin fine il gioco sia essenzialmente lo stesso.

*COME SARA' STRUTTURATO QUESTO DIARIO?

-Potendoci giudicare dalle nostre azioni londinesi e conoscendo come siamo fatti, mi sento in colpa verso voi lettori! Comunque tenteremo di tenerci lontani dalla prigione tanto quanto basta per assicurarvi qualcosa di interessante ogni mese. Il diario ricoprirà tutti gli aspetti della programmazione, dalla grafica al sonoro; se qualcuno si è mai chiesto come facciano a fare un gioco partendo completamente da niente fino ad arrivare alla recensione sulle riviste, ecco a voi la risposta!

Ecco un esempio: questo è il "real no bullshit" diario originale Team 17 per il primo giorno alla recente fiera ECTS...

Ecco alcune animazioni di uno dei quattro personaggi protagonisti.

SABATO 3 APRILE - GIORNO DI MONTAGGIO DELL'ECTS

- 7.45am -

Il Team 17 parte da Wakefield in una macchina (una Ford Granada) e un grosso van di colore verde oliva pieno di tutte le nostre perle tecniche pronte per essere esposte nello stand. Ci mettiamo daccordo per trovarci alla stazione di servizio di Woolley sulla M1, per evitare di perderci lungo la strada e di non arrivare così all'ECTS in tempi diversi.

- 8.15am -

Alla stazione di servizio di Woolley ci siamo arrivati, ma il van non si è fatto vivo. Il Piano A è già andato in malora, e sfortunatamente eravamo certi che questo fosse assolutamente a prova di bombe e quindi non abbiamo ideato nessun Piano B. Tutti diciamo "Caspita" ad alta voce e rientriamo in macchina diretti verso Londra, preparandoci psicologicamente alla più caotica disorganizzazione.

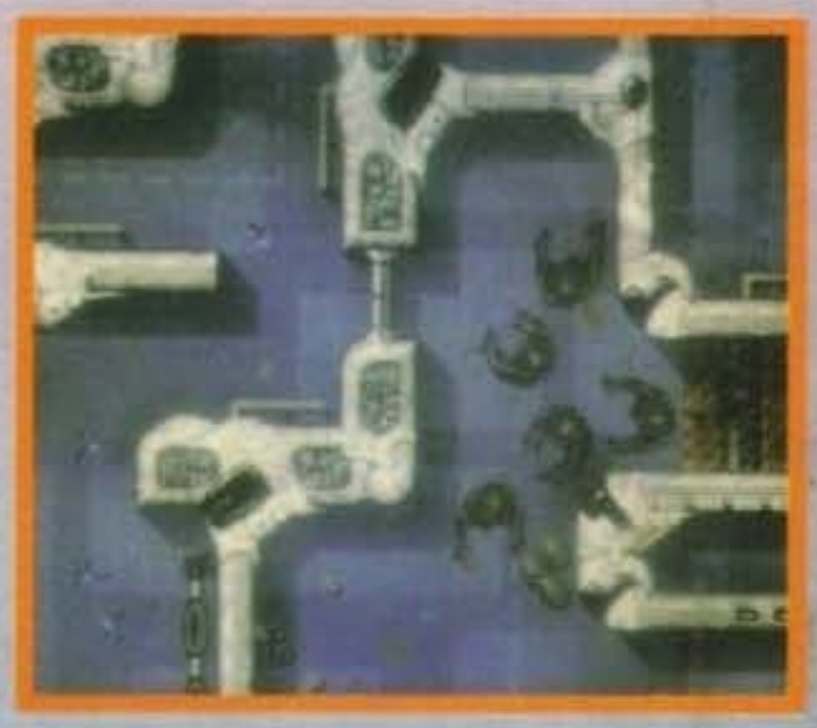
- 9.30am -

Dopo aver superato l'area di Sheffield sulla M1, indosso il mio cappellino del Leeds Utd e pratico una vispa "segnaletica-manuale" nei confronti di tutti i tifosi in pullman o macchina che si dirigono a vedere la semifinale dei Sheff Utd. Tutto questo si rivela particolarmente divertente per tutto il resto del viaggio. Ci fermiamo per una ladrata colazione da 5£ (senza mangiare neanche i toast!). Mentre usciamo pratichiamo ancora un po' di segnaletica-manuale (persino più spinta) nei diretti confronti della donna che ci ha servito la colazione.

- 12.30pm -

Arriviamo nell'area di scarico dell'ECTS, il nostro van con tutto l'equipaggiamento non è da nessuna parte nel raggio di cinque miglia. In compenso incrociamo Tom Watson della Renegade mentre scarica il suo van (em, Fiesta).

- 2.00pm -



Fanno la comparsa i primi alieni, ma si tratta solo di una prova.

Arriva finalmente il nostro van.- 3.30pm-

Il nostro van riesce finalmente a parcheggiare vicino all'area di scarico.

- 4.00pm -

Guardiamo il Grand National Debacle nel nostro stand, circondati da centinaia di altri standisti che non avevano pensato di portarsi dietro un TV per guardarsi lo spettacolo. Parolacce e improperi per un paio di ore a causa del tempo che una maledetta TV ci stava portando via.

- 8.00pm -

Lo stand è pronto, ci dirigiamo verso l'hotel... Ma non per molto... Colpiamo al George Pub in Hampstead, e ci godiamo la sua dispensa... Veniamo a scoprire le delizie di un Mac Donald di zona e poi colpiamo anche il bar dell'hotel...

- 1.30am -

Ernie, il barman asso della prima guerra mondiale di oltre 90 anni originario di Bradford (che lavora nell'hotel), decide di declamare l'ora della ritirata e siamo costretti a ritirarci nelle nostre stanze.

- 4.00am -

Corsa attorno all'albergo in mutandoni e boxer facendo stupidi rumori e ordinando colazioni da 5£ a sfortunati ospiti di stanze limitrofe in ordine assolutamente casuale. Tentativo di scalata fino al tetto dell'hotel... Fallito. Alziamo la TV al massimo per ricevere imprecazioni dagli ospiti della stanza a fianco. Tentativo di utilizzo della pressa per pantaloni per stirare i miei jeans, naturalmente mentre li sto indossando... Fallito miseramente.

- 6.30am -

Alla fin fine ci addormentiamo...

- 7.30am -

La sveglia strilla, tempo è giunto per prepararsi per il primo giorno DELL'ECTS...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BREEDING A NEW GAME...

Questo è stato uno strano mese di produzione, l'intero progetto ha iniziato a scalciare circa 4-5 settimane in ritardo a causa dei problemi causatici da Superfrog, e ciò significa chiaramente che ancora non sono stati compiuti passi particolarmente significativi. Abbiamo sviluppato il titolo per ormai quattro settimane, buttando giù la trama del gioco mentre eravamo all'ECTS negli inizi di aprile e da allora si sono sviluppate soltanto le scialbe parti iniziali e preliminari, decisamente noiose. Ecco comunque il punto della situazione...

IL MESE E' COMPOSTO DA 30 SOLI GIORNI

RICO (Grafica)

Rico sta facendo un sacco di schizzi e prove cercando di trovare le giuste tonalità da utilizzare, tenendo presente che il gioco (se sarà possibile) dovrà più tardi essere trasportato il più similmente possibile nella versione per A500. Questo si sta rivelando più semplice del previsto grazie all'attenta scelta dei colori. Il modo più semplice per lavorare è prendere la vecchia grafica e ridisegnarci sopra, graduatamente migliorandola e creando un look più futuristico rispetto alla vecchia roba. Abbiamo deciso un bel po' di tempo fa che Alien Breed 2 avrebbe dovuto mantenere invariato il vecchio stile del suo predecessore perché pensavamo che fosse il modo migliore per rappresentare l'azione, e inoltre penso che se la gente ha amato così tanto l'originale, sarebbe illogico proporre qualcosa con troppi cambiamenti. Comunque Rico avrebbe potuto sfornare grafica tutto il mese se il suo A4000 non fosse morto (leggete il diario per maggiori informazioni)... In ogni modo siamo sicuri di poter proporre un sacco di nuova grafica per il prossimo mese, poiché ora tutto è andato finalmente a posto e Rico si è già rimesso da tempo al lavoro.

ANDREAS (Programmazione)

A parte i suoi continui abusi alcolici, Andreas è stato occupato a scrivere il suo nuovo programma di controllo per la mappa (un editor), che sarà appunto utilizzato per creare la mappa stessa del gioco (sorpresi huh?). Ha dovuto riscrivere completamente i codici dell'editor sul suo A1200 così che accetterà di buon grado la nuova grafica in AA mode (alquanto importante per le mappe della versione su A1200!). Tutto ciò è andato più per le lunghe di quanto avevamo pensato, poiché la sua nuova e fiammante A1230 Turbo Card ha iniziato a perdere colpi. L'A1230 Turbo Card fa correre l'A1200 a ben 7 mips (milioni di istruzioni al secondo), e questo fa muovere il computer dodici volte più velocemente di un normale A500 o una volta e mezzo la velocità di un A3000. Ho chiesto ad Andreas di scattare una foto del suo stupendo map editor, ma sfortunatamente è così globalmente insignificante che non riteniamo nemmeno opportuno mostrarla; forse andrà meglio il mese prossimo quando potremo farvelo vedere in azione mentre manipola un po' di stupenda grafica AA. Non appena l'editor sarà completato, una mappatura di base verrà stesa e Andreas inizierà a lavorare sopra la sua idea di utilizzare sprite come fondali; ciò avverrà su un'Amiga 1200 poiché la maggior parte dei codici e delle routines di questo genere esistono già per A500 e non richiederanno molto tempo prima di essere utilizzabili. Inoltre si cimenterà anche con le zoommature e le trasformazioni in scala per vedere se potranno essere effettivamente utilizzati nella versione finale del gioco.

ALLISTER (Sonoro)

Durante questa prima parte della programmazione non c'è stato niente da fare per Allister, tranne ammirare le stupende pecore locali e andare in giro con la sua nuova e scintillante Porche 924. A questo punto io, Rico e Andreas ci chiediamo come diavolo abbia fatto il nostro sonorista a mettere le mani su di un gioiellino simile quando noi tre utilizziamo ancora il bus...

MARTYN (Product Manager)

Io mi sono occupato della correlazione della trama, di cui avevamo già discusso all'ECTS, e ho iniziato a scrivere alcune frasi e idee di missione che potranno essere utilizzate nel gioco finale. Sono ancora impegnato a buttar giù queste soluzioni, ma quando avrò finito scriverò una specie di corta storiella che narrerà tutti gli innenarrabili avvenimenti dall'inizio fino alla fine, così sarà più semplice trasportarli nel gioco e il nostro lavoro si trasformerà in una specie di conversione di un film su Amiga.

Sono molto contento delle idee che abbiamo tirato fuori, e sono convinto che il gioco sarà molto più divertente da giocare se possiede una trama solida e costruttiva con delle missioni consequenziali da compiere in un certo ordine durante la partita. L'atmosfera del gioco stesso è fondamentale e vogliamo creare un identificarsi con la trama e venirne così coinvolti molto di più di quanto era successo nell'originale. Abbiamo poi introdotto la possibilità per il giocatore di scegliere il loro personaggio tra uno dei quattro disponibili; due saranno gli originali Johnson e Stone (non potete neanche immaginarvi l'incredibile affinità che la gente prova per questi ragazzi) e gli altri sono un'avanzatissima forma bio-robotica e una creatura aliena dalle sembianze rettilee. Ovviamente vogliamo che ogni personaggio reagisca in modo diverso di fronte ai diversi problemi, e inoltre ognuno sarà specializzato a fare cose differenti, un po' come succedeva nel vecchio Gauntlet. Oltre a tutto questo, ho anche avuto il gioioso scopo di informare la stampa sulle diverse attività del gruppo, e tengo giornalieramente questo diario aggiornato con la collaborazione degli altri ragazzi.

BOLLETTINO DAL QUARTIER GENERALE (CONFEZIONI, PUBBLICITA', RELAZIONI PUBBLICHE, ETC.)

Non abbiamo avuto molto da fare neanche in questo campo, poiché è di gran lunga troppo presto per iniziare a far chiasso a proposito del nostro ultimo gioco e non è ancora giunta l'ora di iniziare il design della confezione. Abbiamo già discusso un po' su come strutturare la confezione, e non appena avremo buttato giù su carta qualcosa di più concreto ve lo faremo subito avere. Riceviamo già centinaia di chiamate al giorno di gente che vuole sapere quando uscirà il gioco definitivo e abbiamo addirittura ricevuto una minaccia da un tipo di Leeds, il quale si era arrabbiato poiché sospettava che il gioco non sarebbe uscito nella versione per Amiga 500; non è assolutamente il caso di allarmarsi, e promettiamo che tutti i fans dell'originale in possesso di A500, A600 e compatibili vari inizieranno a massacrare insetti in contemporanea con i possessori di A1200. Tenteremo infatti, cosa che abbiamo appena deciso all'unanimità, di pubblicare le due versioni del gioco allo stesso tempo.

Un paio di tubature metalliche che evidenziano la resa grafica delle due modalità: a 32 colori per l'Amiga 500/600 e 128 per il 1200

ED ORA... ECCO A VOI IL DIARIO

DOMENICA, 4 APRILE

Primo giorno dell'ECTS al Design Business Centre in Islington, in cui ci siamo fatti letteralmente venire i calli sotto ai piedi per riuscire a presenziare tutte le conferenze stampa, le riunioni di lavoro e per poter bere qualcosa nel peraltro splendido (se fosse stato gratuito) bar.

Andreas e Rico sono giunti in serata e, insieme al resto del Team 17 già presenti alla fiera (Steve, Andy, Junior e io stesso (Martyn)), siamo andati tutti a mangiare in un ristorante indiano nel pieno centro di Hampstead. Io mi sono ritrovato con una pentola di riso nella schiena, e il ristoratore per farsi scusare ci ha offerto gratis tutte le birre che volevamo (poveretto, non sapeva con chi aveva a che fare!)... Fragorose ghignate hanno echeggiato in tutta la zona di Hampstead per tutta la serata, anche se poi ho dovuto passare metà del giorno successivo a togliermi chicchi di riso dalle mutande.

Io, Andreas, Rico e Junior abbiamo poi passato sei ore rotolandoci in giro dalle risate fino alle prime ore del mattino dopo aver bevuto mezza bottiglia di una potente vodka svedese, sbellicandosi alle spalle di Allister (che non era ancora arrivato), poiché avevamo scoperto che la sua stanza d'albergo era fornita di coperte di lana, e questo ci dava eccellenti armi per difenderci dalle sue stupide battute sulle pecore.

Nonostante Andreas e Junior abbiano rischiato di subire un infarto a causa delle loro incessanti risate e Andy si sia fatto fotografare completamente addormentato mentre regge una tazza di the, si può

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

proprio dire che abbiamo passato tutti una bella serata. Prima di tutto questo comunque avevamo diligentemente buttato giù la trama di Alien Breed 2 e suddiviso i compiti equamente nel gruppo, così per lo meno eravamo pronti a iniziare a lavorare.

LUNEDI', 5 APRILE
Passiamo la maggior parte del giorno radunando reclute per andare a bere tutti insieme da qualche parte attorno a Islington; ci imbattiamo nei cari Dave e Simon in un fast food (Islington Kentucky), con Dave evidentemente deluso dal look di Rico. "Pensavo avesse soltanto capelli neri e fosse un po' più alto", ci dice Dave in tono disilluso. E' una triste giornata.
Oggi, il secondo giorno dell'ECTS è stato soprannominato "la madre di tutti i piccioni", e la mattina dopo ci gustiamo il seguito, "la madre di tutti gli sbronzi". Abbiamo sempre desiderato visitare il team di programmatori svedese "Digital Illusions" per tutto il tempo che abbiamo passato in Svezia, ed è con un po' di stupore che ce li troviamo davanti nel pub "The Steam Engine" in Islington. Il resto della notte è storia; Olaf (responsabile sonoro nei giochi della Digital Illusions) è restato con noi, aiutandoci a lasciare a secco il bar dell'hotel, rischiando numerose volte di essere cacciato via e generalmente comportandosi come un hooligan. Come si vergognerebbero di noi le nostre madri se solo lo venissero a sapere...

MARTEDI', 6 APRILE
Passiamo il giorno andando in giro sorreggendoci la testa con le mani, promettendo in coro di non bere mai più (anche se nessuno lo crede veramente). Tutti i ragazzi del Team 17 lasciano l'albergo e partono verso le loro rispettive destinazioni; ci ricordiamo con tenerezza che questa è la prima volta in cui sono presenti tutti i membri della banda dei programmatori del Team 17. Dieci minuti di silenzio.

MERCOLEDI', 7 APRILE
Il gruppo svedese ritorna finalmente nella propria sede mentre lo sviluppo del gioco avanza più strisciando che camminando... Andreas inserisce felice la sua nuova e fiammante scheda A1230 "Turbo Accelerator" nel suo Amiga 1200. Wow! Velocità...

GIOVEDI', 8 APRILE
Arriva finalmente l'Opal-Vision di Rico per il suo A4000. Questo significa che finalmente potrà disegnare grafica assolutamente fantastica a 24bit senza dover usare l'Amiga 500. Tutto questo dovrebbe velocizzare parecchio la produzione di grafica a 256 colori e significa anche che, finalmente, potrà disegnare delle fantastiche schermate EHAM. La A1230 di Andreas inizia a fare strani scherzi, finendo in guru dopo circa un'oretta... Ripetute chiamate al GVP da parte dello svedese visibilmente frustrato, danno come risultato la rivelazione che la Turbo Card è difettosa e deve essere rispedita per riparazioni. L'oscurità scende sulla terra...

VENERDI', 9 APRILE
Dopo qualche esperimento, Rico giunge alla conclusione che il modo migliore per lavorare è disegnare la grafica nel modo a 32 colori, garantendone il funzionamento anche sull'Amiga 500; la grafica risulterà così eccellente, e poi verrà successivamente ritoccata e migliorata in modo da adattarsi perfettamente alla versione per A1200. Utilizziamo l'Opal-Vision per perfette ombreggiature e per sfumare i colori; i risultati sono veramente ottimi.

SABATO, 10 APRILE
L'Amiga 4000 di Rico inizia a operare a una velocità minore del previsto, e graduatamente rallenta a livelli tali da renderlo inutilizzabile. Un paio di chiamate dopo alla Commodore svedese, si viene a scoprire che si tratta di un difetto strutturale riscontrato in un piccolo stock di A4000; la macchina deve essere rispedita indietro. Rico è senza Amiga. Dolore e oscurità si abbattono nuovamente sulla terra...

DOMENICA, 11 APRILE
Rico e Andreas devono ritornare a dei vecchi computer e sfruttare l'unica macchina AA lì presente (un'Amiga 1200 2MB non accelerata), utilizzandola a turni. Siamo decisamente molto lontani da una soluzione perfetta al problema.

INTERMEZZO TEMPORALE
Non succede niente di interessante per un po' a causa dei problemi alle varie macchine; i turni al computer si sono prolungati per tutto il periodo e Andreas ha continuato a lavorare sul suo map editor che dovrebbe essere pronto tra un paio di settimane.

LUNEDI', 19 APRILE
Abbiamo deciso che ne avevamo abbastanza e che fosse giunta l'ora di richiedere alla Commodore le specifiche necessarie per il nuovo AA. Le specifiche tecniche coprono tutte le modifiche già inserite nel chip del nuovo Amiga, e contiene inoltre nuovi modi grafici e di controllo degli sprite.

MARTEDI', 20 APRILE
Dopo molte ricerche e investigazioni alla Commodore, finisco coll'avvicinare il nuovo principale di sviluppo americano e... Hurrah! Le specifiche sono appena state spedite... Finalmente un po' di sollievo, anche se la Commodore non intende pubblicare nessuna guida per l'utilizzo dei nuovi pezzi hardware. E' comunque comico che ci sia voluto così tanto tempo per riuscire finalmente a contattarli.

VENERDI', 23 APRILE
Giubilo! Il nuovo chip AA con le dovute specifiche è arrivato via aria con un corriere e molte felicitazioni... Particolarmente per i nostri programmatori. Tutta questa felicità è causata dal fatto che lo scrolling, per esempio può essere quattro volte più fluido dell'Amiga 1200 poiché gli scroll-pixels sono quattro volte più piccoli.

NEL FINE SETTIMANA
Tutto il fine settimana viene passato sbavando sopra la guida che illustra le nuove specifiche disponibili, analizzando le possibili implicazioni che tutto ciò avrà sulla versione per A1200 di Alien Breed 2.

LUNEDI', 26 APRILE
Rico è riuscito a buttar via tutto il suo lavoro a 32 colori fatto fino ad allora a causa della perdita di memoria del suo hard disk in riparazione alla Commodore. La grafica a 128 colori di sfondo in AA è ancora intatta, così ha dovuto ritoccarli tutti di nuovo riportandoli nel modo a 32 colori. Tutto questo è un lavoro particolarmente noioso, e Rico si sente in dovere di annoiare tutti gli altri ricordando senza fine a tutti quanto sia poco allettante doverlo rifare una seconda volta all'indietro.

MARTEDI', 27 APRILE
Andreas è ancora impegnato sopra il suo super dotato map editor, dicendo che ben presto possiederà ogni tipo di opzione possibile. Per "dicendo" leggete comunque "supponendo"; infatti sembrerebbe che ci sia uno strano contrasto tra la parola svedese equivalente a "dicendo" e il suo vero significato, che è appunto in realtà "supponendo".
Rico ha iniziato a rielaborare la vecchia grafica in una più moderna e migliore. E' molto più semplice lavorare in questo modo, poiché i blocchi di grafica funzionano alla perfezione con la vecchia suddivisione della mappa, e in questo modo possono essere utilizzati molto più velocemente di prima; anche il vecchio map editor può essere ancora sfruttato per produrre un abbozzo del nuovo fondale come prova, ma ciò probabilmente non avverrà ancora per un paio di settimane a causa di alcuni problemi insorti. Rico ha infatti scoperto che lavorare sulla vecchia grafica è molto più difficile di quanto avesse ipotizzato prima, e che perciò gli occorrerà un bel po' di notti insonni solo per staccare i vari pezzi di muro e rimetterli insieme in modo da creare l'interno di una stanza... Boh!

MERCOLEDI', 28 APRILE
Rico è già stufo di disegnare l'interno di strutture organo-plastico-metalliche, e sta sfruttando di gran lunga troppa memoria con sue le immagini grafiche, perciò sarà ben presto necessario trovare un compromesso. Bisogna infatti tener conto che la quantità di spazio su disco riservata ai blocchi che formano il fondale è limitata, specialmente se sono disegnati tutti in 32 colori. Rico inizia anche ad avere seri dubbi su quali colori utilizzare per i nemici, visto che i 32 colori possibili sono stati per la maggior parte già stati utilizzati nelle pareti; vedremo che diavolerie combinerà.

GIOVEDI', 29 APRILE
Io (Martyn) ho iniziato a progettare i primi schermi del gioco basandomi sulla struttura dei tre edifici nel complesso principale della colonia. Alcune parti dei palazzi (Civile, Militare, Scientifico & Ricerca) sono sotto terra e possono essere raggiunti soltanto sfruttando ascensori o scale. Non voglio comunque rivelare troppo della trama a questo punto del progetto, perciò eviterò di parlarne. Queste informazioni aiutano sia Rico che Andreas nel disegnare i vari livelli, e ci aiutano a capire esattamente di che cosa abbiamo bisogno. Niente è comunque ancora definitivo e tutto è soggetto a possibili (quasi certamente inevitabili) cambiamenti in tempi successivi, quando magari saranno introdotti nuovi particolari o nuove idee.
L'Opal-Vision di Rico è finalmente ritornato e sembrerebbe lavorar bene; così l'unico pub di Gloistrom farà scarsi guadagni in questi giorni (comunque con quello che costa una pinta di birra non ne sarei affatto sorpreso). Un'altro problema è sorto per il fatto che la Svezia è particolarmente soleggiata in questo periodo, e perciò tra le undici di mattina e le tre di pomeriggio Rico non riesce a veder bene il suo monitor a causa dell'accecamento; la ricerca contro la cecità inizia... E si è rivelata vincente, così Rico potrà lavorare ininterrottamente... E il pub farà guadagni ancor più scarsi, in quanto Rico avrà ben poco su cui brindare non avendo più scuse per scappar via dalle undici alle tre...

VENERDI', 30 APRILE
Rico ha buttato giù alcune idee sull'esterno dei palazzi, Andreas continua con il suo triste e poco eccitante map editor e Martyn propone una nuova e interessante idea.
Sì, non avviene molto spesso, ma è nata una nuova ricetta per i sub-giochi da terminale.
Prendete una schermata molto accurata, una buona dose di grafica vettoriale (sia linee che vettori pieni), succulenti effetti sonori e una manciata di interessanti parole ed otterrete una versione nuova e migliorata dell'Intex System (che ora sfrutta una versione avanzata del suo DOS originale).

Ed ecco a confronto due schermate apparentemente identiche, una però a 128 colori e l'altra a 32. Le differenze, comunque marginali, non balzano subito all'occhio, ma se date ad esempio un'occhiata ravvicinata al capolino in alto a destra vi accorgerete come nella versione a 32 colori manchino alcune ulteriori sfumature che saranno esclusivamente presenti nella versione per Amiga 1200.

FINO A MERCOLEDI', 5 MAGGIO
Martyn e Mick del Team 17 si preparano per lasciare la Svezia. Scoprirete il mese prossimo come è andata la gita francese e come abbiamo vinto il premio Golden Joystick (ci è appena arrivato l'annuncio), come migliore casa editrice dell'anno.
Andreas ha appena chiamato emettendo paranoici versi nei miei confronti dall'altra parte della cornetta; la pover'anima non si è ancora ripreso dal fatto di aver incontrato di persona l'idolo dei piccini, Andy Braybrook, alla recente ECTS.
E questo è tutto, ci vediamo il prossimo mese.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

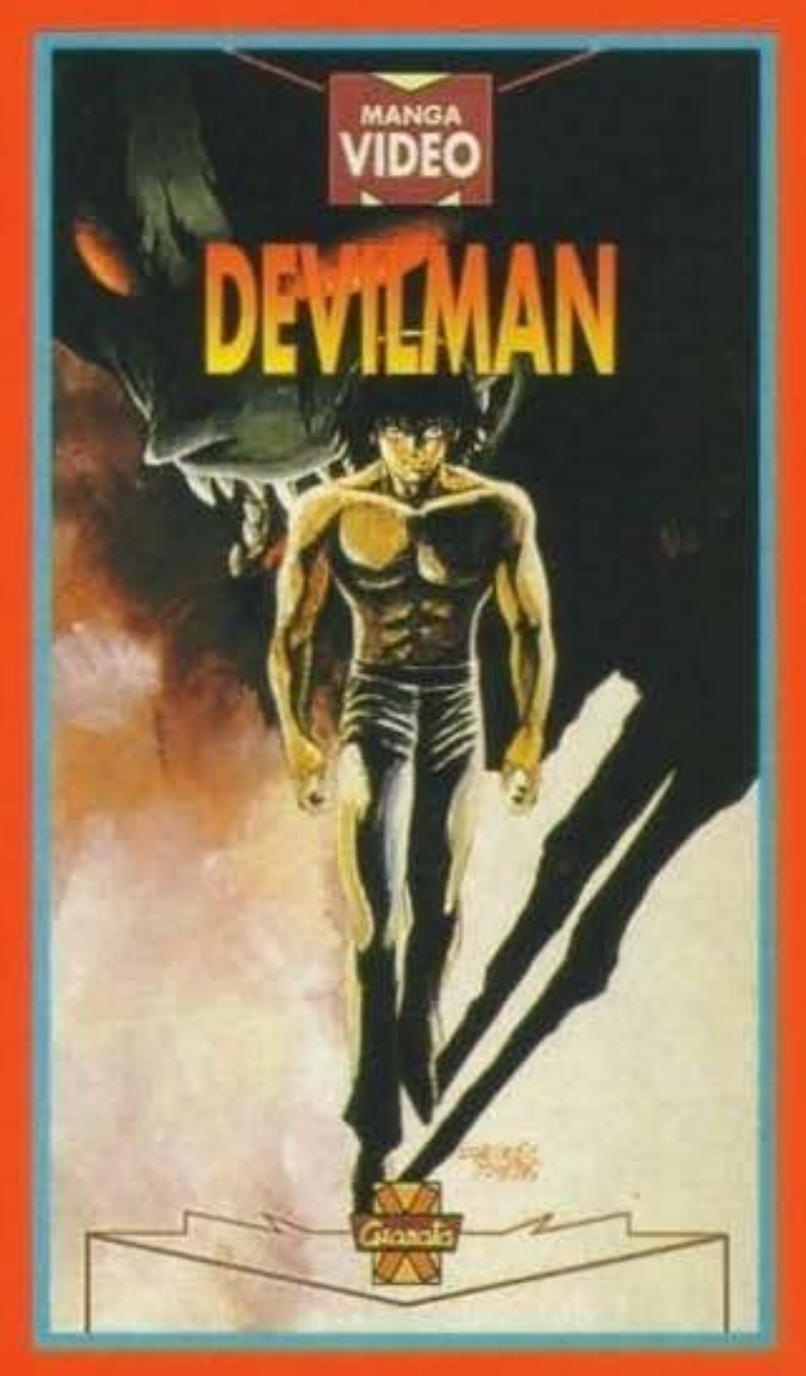
http://www.oldgamesitalia.net/

THE JAPAN CORNER

Cari amici, bentrovati! Sono finalmente tornato dopo molto tempo per illustrarvi le ultime novità provenienti dal mondo del Sol Levante e come potete notare non più sulle pagine di quella mitica testata chiamata ZZAP!, ma direttamente sul quelle di TGM.
Inizio subito col dire, che questo articolo sarà un pelo diverso da quelli scritti in precedenza, visto che devo elencarvi tutte le novità; sarà infatti diviso in due parti: la prima conterrà tutte (o quasi) le ultime novità presenti sul mercato, mentre la seconda si occuperà di recensire in particolare uno dei film più attesi di tutti i tempi, in questo caso quello di KEN IL GUERRIERO. Ma andiamo con ordine e iniziamo da....

GRANATA PRESS

I nostri cari amici di Bologna hanno voluto iniziare l'anno veramente bene, visto che hanno presentato ben tre (sino adora, ma altri sono annunciati già per giugno) film. Per quello che riguarda il film di KEN vi rimando alla pagina a fianco, in cui troverete tutti i dettagli, mentre per gli altri due vengo subito al dunque. Si tratta difatti dei lungometraggi (o meglio OVA, Original Video Animation) di DEVILMAN.
La storia ci narra l'avventura di Akira Fudo, costretto, suo malgrado, a diventare l'ultimo baluardo in difesa di questo sporco mondo. Infatti gli antichi abitanti del nostro pianeta (anche se sarebbe meglio dire del loro), i demoni, non si sono mai estinti, ma sono rimasti solamente ibernati in un sonno millenario, a causa dell'arrivo sulla Terra della prima glaciazione. Ora si sono risvegliati e si preparano ad attaccarci per riprendere possesso di quello che un tempo era il loro pianeta, un pianeta verde.
Grazie al sacrificio del padre di un caro amico di Akira (che si rivelerà essere poi un pericoloso nemico...), viene scoperto il piano d'invasione, e si cerca così di porvi rimedio.
Il padre di Ryo (che è l'amico di Akira), ha scoperto che un essere umano puro di cuore, può fondersi con un demone appropriandosi di tutti i sui paurosi poteri, rimanendo nel frattempo (e solo nell'aspetto esteriore, che può comunque mutare), un uomo.
Il destino di Akira è proprio questo, fondersi con un demone e diventare così un Devilman, per poter salvare infine la propria razza. Due film caratterizzati da un'ottima animazione, visto soprattutto che uno dei collaboratori ha lavorato nientemeno che al fianco di Miyazaki, nella realizzazione di quello che è tutt'oggi considerato il suo film capolavoro: Nausicaa Nella Valle Del Vento. Il tutto è naturalmente condito da un stupenda e tenebrosissima colonna sonora, che fanno di questi film due opere letteralmente imperdibili per tutti gli amanti dell'Animé giapponese, e che fra l'altro ci sono offerti in edizione integrale: con la colonna sonora in perfetta stereofonia e con un'eccezionale qualità d'immagine. Da non perdere, assolutamente.
Inoltre l'editore bolognese ci informa che sarà presto disponibile in edicola anche il manga di Nausicaa (probabilmente lo troverete già al momento in cui leggerete questo articolo)(io non ci giurerei molto... NdShin).
Per finire vorrei ringraziare per la collaborazione alla stesura di questo articolo la Granata Press, e in particolare il nostro caro amico Francesco di Sazio, che ci ha fornito a



YAMATO VIDEO

Anche la Yamato Video non è rimasta con le mani in mano: nell'ultimo numero di ZZAP!, nel mese di dicembre, vi avevamo annunciato che probabilmente sarebbero stati pubblicati in videocassetta i 6 OVA di Macross II. Bene, adesso lo possiamo affermare con certezza, anche se una data precisa non ci è stata comunicata.
E' stata inoltre inaugurata una nuova collana di videocassette chiamata DOKI DOKI Collection, riservata esclusivamente alle serie Erotiche (vedi anche Cream Limon, ecc. ecc.).
Durante questi mesi in cui non ci siamo sentiti, la Yamato ha pubblicato ben cinque film nuovi di pacca, e vale a dire: APPLESEED, storia ambientata nel prossimo futuro, dove il mondo è stato devastato dalla solita guerra globale e dove, dopo l'opera di ricostruzione, il governo sta cercando di sostituire a tutti gli esseri umani dei biodroidi, adeguatamente programmati, e in tutto e per tutto simili a degli uomini, per evitare evidentemente che il mondo cada nuovamente nel rischio della guerra.
VAMPIRE HUNTER D (a mio avviso uno dei più bei titoli mai tradotti nella nostra lingua), storia che si svolge in un futuro molto remoto, per l'esattezza ben 10.000 anni più in là del presente, e ove il nostro pianeta è governato dai vampiri.
Tutta la storia ruota attorno a una ragazza, che è stata morsa da quello che noi definiremmo il più terribile dei vampiri, vista l'età (diecimila anni), e che recluta così un cacciatore di vampiri, (che guarda caso, e soprattutto a insaputa di tutti, è figlio di un vampiro e di una donna umana) con il compito di uccidere il conte. Il film è caratterizzato da molti colpi di scena, da un'ottima animazione e da una più che buona colonna sonora.
Il terzo titolo è LADIUS: il segreto perduto di Quall; dove si narra la storia del ricco regno di Quall, nella cui capitale Salem era possibile trovare un raro minerale con un'incredibile carica energetica e un tremendo potere,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

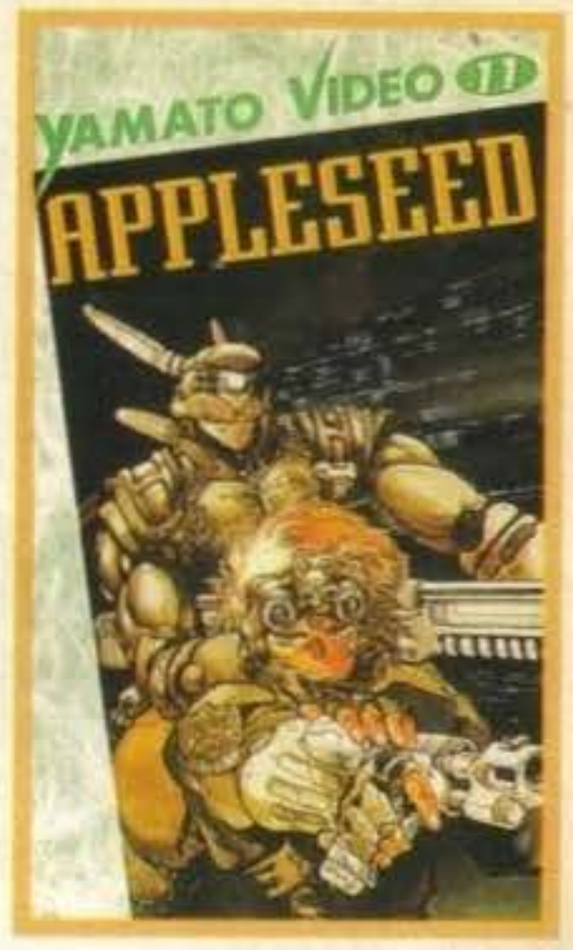
forse anche quello di donare l'eterna giovinezza a colui che lo possedeva. Un giorno però il mitico regno scomparve nel nulla e con esso il minerale. Tutto questo, ovviamente, non può che attirare il classico tipo che vuole conquistare il mondo.

Protagonista della nostra storia è un'affascinante ragazza, ultima discendente del perduto regno. Essa è infatti in possesso dell'Occhio di Salem, ovvero la chiave per poter accedere nuovamente al regno perduto. Ovviamente non manca l'eroe di turno, pronto a intervenire per salvare la ragazza, combattendo con il suo robot Ladius. Anche questo film ha un'animazione sopra la media, come qualità, e un buon doppiaggio, mentre (sorpresa!) il finale lascia presupporre a un probabile seguito (il che non può che farci piacere), che comunque non è stato ancora realizzato.

Nel momento in cui leggerete questo articolo, sarà probabilmente uscito il dodicesimo film di questa collana, ovvero KAMASUTRA (vietato ai minori di anni 16), ma al momento in cui scrivo non so niente di più e vi rimando a un'articolo futuro per le delucidazioni del caso.

E anche per questo mese ho finito, quindi vi saluto e ci risentiamo in futuro, con delle novità spero sempre più appetibili, sayonara.

Massimiliano Cozzi



IL FILM DEL MESE

KEN IL GUERRIERO (HOKUTO NO KEN)

CHI TRA DI VOI NON CONOSCE LE AVVENTURE DI UNO DEI PERSONAGGI PIÙ FAMOSI DELL'ANIMAZIONE NIPPONICA? PENSO CHE SIA RARO TROVARE QUESTO QUALCUNO, MA IN OGNI CASO VI RIEPILOGHERÒ (IN BREVE) LA STORIA E POI PASSEREMO A DESCRIVERE IL FILM.

KENSHIRO È L'ULTIMO SUCCESSORE DELLA DIVINA SCUOLA DI HOKUTO, UNA PARTICOLARE TECNICA DI ARTI MARZIALI, BASATA SUI PUNTI DI PRESSIONE DEL CORPO UMANO (QUEI PUNTI IN CUI ESERCITANDO UNA PRESSIONE SI PUÒ PROVOCARE SOLLIEVO O, COME IN QUESTO CASO, LA DISTRUZIONE DELLA ZONA STESSA, CON LA MORTE DELL'AVVERSARIO COME CONSEGUENZA). LA SUA STORIA SI SVOLGE SULLA TERRA DELL'ANNO 199X (AL POSTO DELLA X METTERE UN NUMERO COMPRESO TRA 3 E 9), DOPO CHE LA TERRA È STATA NUOVAMENTE MARTORIATA DALLO SCOPPIO DELLA TERZA GUERRA MONDIALE.

KEN DEVE COSÌ COMBATTERE PER RIPORTARE L'ORDINE SU QUESTO NOSTRO PIANETA (VERAMENTE IL SUO SCOPO INIZIALE ERA QUELLO DI RIPRENDERSI JULIA, RAPITA OVVIAMENTE DAL SOTTOSCRITTO... NDSHIN), ORMAI DIVENTATO PEGGIO DEL QUARTIERI DEL BRONX.

NELLA SERIE CHE È PASSATA PIÙ VOLTE SULLE NOSTRE TELEVISIONI, SI INIZIAVA CON KEN CHE TORNAVA DAL DESERTO E CON LA TERRA CHE ERA GIÀ STATA DISTRUTTA. INVECE NEL FILM, DOPO UNO STUPENDO INIZIO CHE CI MOSTRA LA TERRA IN TUTTO IL SUO SPLENDORE, CON DEI BELLISSIMI PAESAGGI E UNA MUSICA MOLTO BEN AZZECCATA, ASSISTIAMO POI ALLO SCOPPIO DELLE MITICHE BOMBE ATOMICHE, LA MUSICA CAMBIA DI COLPO, DIVENTANDO MOLTO DRAMMATICA E INIZIAMO A VEDERE L'OPERA DI DISTRUZIONE CHE LO STESSO GENERE UMANO HA CAUSATO, CORPI CHE BRUCIANO, CADENDO POI IN MILLE PEZZETTINI, PER POI VEDERE L'ANIMA DI QUESTI POVERI ESSERI VOLARE VERSO IL CIELO E RAGGRUPPARSI ATTORNO AD UNA VIVIDISSIMA LUCE, CHE SCOPRIREMO POI ESSERE LA PICCOLA LYNN (ANCHE SE NON HO ANCORA CAPITO COSA SIGNIFICA, FORSE PREANNUNCIA UN PROBABILE SEGUITO).

IL FILM A QUESTO PUNTO È INIZIATO: VEDIAMO KEN CON JULIA CHE SI DIRIGONO VERSO IL PIÙ VICINO VILLAGGIO PER POTER INIZIARE UNA NUOVA VITA ASSIEME AI POCHI SOPPRAVVISSUTI, MA ECCO SOPRAGGIUNGERE SHIN (NON TU EMANUELE)(SÌ, IO! NDSHIN), IL QUALE DOPO UN ACCESO COMBATTIMENTO CON KEN (IN CUI QUEST'ULTIMO RIPORTERÀ LE SETTE MISTICHE FERITE CON LA FORMA DELLA COSTELLAZIONE DELL'ORSA MAGGIORE), DA CUI ESCE VINCITORE, PRENDE CON SÈ JULIA E LASCIA KEN MORENTE NEL DESERTO.

INIZIA COSÌ PER IL NOSTRO AMICO KEN IL SUO LUNGO GIROVAGARE PER IL MONDO ALLA RICERCA DI SHIN E DELLA SUA AMATA JULIA, MA SULLA SUA STRADA MOLTE SONO LE INSIDIE E I PERICOLI CHE DOVRÀ AFFRONTARE, PRIMA DI POTER RIPOSARE FELICEMENTE CON LA SUA PROMESSA SPOSA.

IL FILM DIFFERISCE LEGGERMENTE DALLA SERIE TELEVISIVA, POICHÉ MANCANO ALCUNI DEI PERSONAGGI PIÙ FAMOSI COME TOKI, FRATELLO DI KEN, LE CINQUE FORZE DI NANTO E UN GODZILIARDO E MEZZO DI NEMICI, TUTTAVIA RIMANE COMUNQUE PIENO D'AZIONE.

VENIAMO ORA A QUELLO CHE DI SOLITO È IL PUNTO DOLENTE DI OGNI TRADUZIONE: IL DOPPIAGGIO; PURTROPPO MI DISPIACE DIRVI CHE È RISULTATO..... MAGNIFICO, SUPERBO, OGGI COME OGGI QUESTO È IL FILM CON IL MIGLIOR DOPPIAGGIO MAI REALIZZATO, LE VOCI SONO AZZECCATISSIME, E IL TUTTO È IN PERFETTO SINCRONISMO.

ANCHE LA COLONNA SONORA, CHE, DELLE VOCI DI CORRIDOIO, DAVANO PER MODIFICATE RISPETTO ALL'EDIZIONE ORIGINALE GIAPPONESE (OVVERO COME L'EDIZIONE INGLESE, IN CUI ERANO STATE TAGLIATE TUTTE LE CANZONI), È RIMASTA PRATICAMENTE INALTERATA, CON IN PIÙ UNA BUONA REGISTRAZIONE IN STEREO.

IN CONCLUSIONE POSSIAMO DIRE CON ASSOLUTA CERTEZZA CHE QUESTO È SINO AD ORA IL MIGLIOR FILM CURATO PER L'EDIZIONE ITALIANA DALLA GRANATA PRESS.

MASSIMILIANO COZZI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

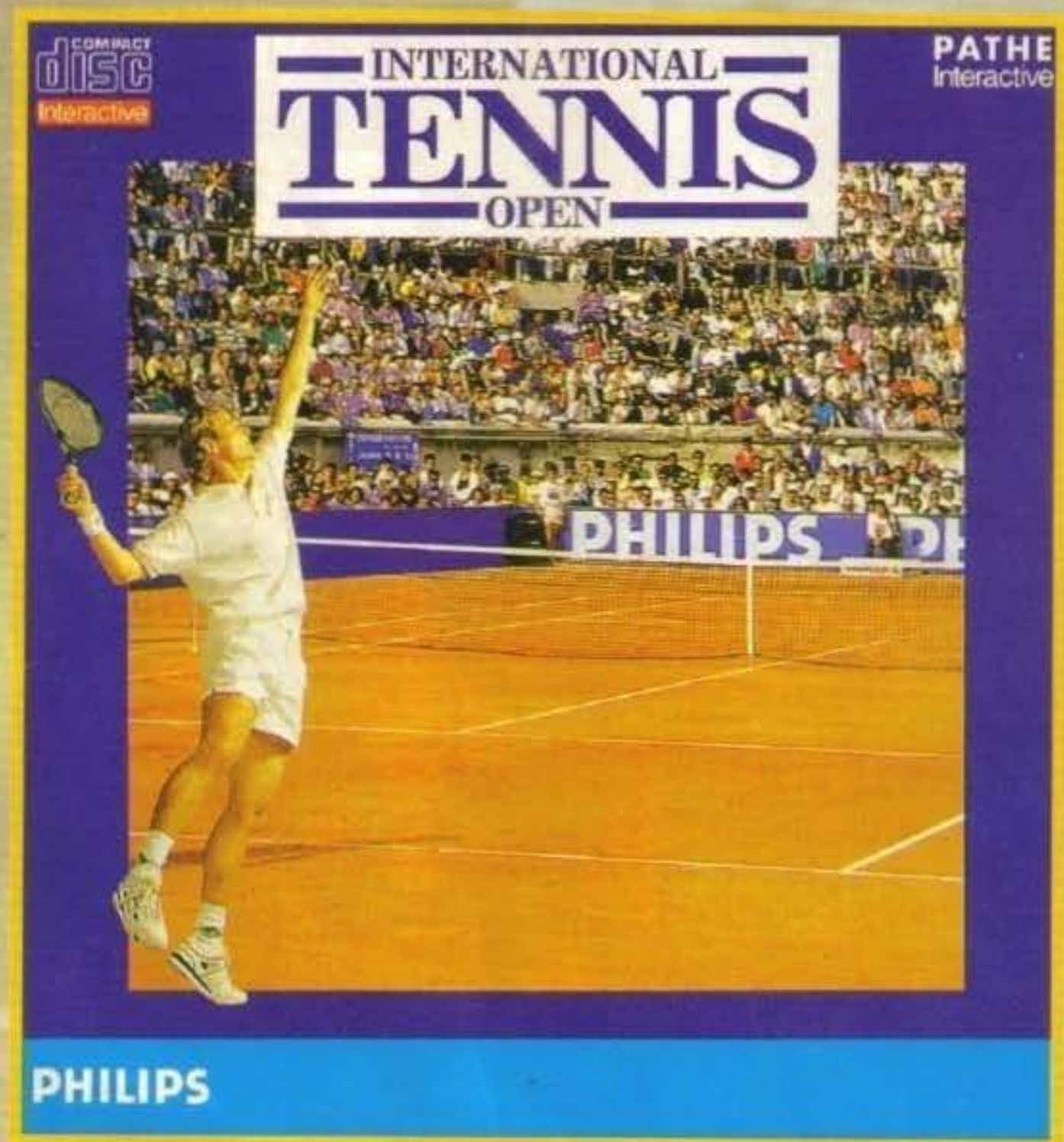
Su CD-I non poteva certo mancare il tennis, uno degli sport più classici e amati di tutti i tempi. Oggi finalmente, con l'aiuto della francese Infogrames, ecco una di quelle simulazioni che faranno la gioia di tanti appassionati...

Il tennis è uno sport così diffuso e giocato che la sua presenza nel campo videoludico è sempre stata piuttosto massiccia; non credo infatti esista alcun formato, computer o console, per il quale non esista il suo bel gioco del tennis, e sono inoltre certo che un buon prodotto di questo genere conterà sempre e comunque un folto pubblico di amatori che lo compreranno senza riserve.

Ci troviamo quindi di fronte a un titolo di grande richiamo che, assieme al golf, rappresenta senza ombra di dubbio uno dei cavalli di battaglia nell'ambito dei giochi di azione, e delle simulazioni sportive più in particolare, finora disponibili per il lettore della Philips; ma vediamo di entrare un po' più nei particolari.

Dopo aver acceso il vostro CD-I e inserito opportunamente il compact disc, verrete introdotti al gioco attraverso una serie di affascinanti fotografie che mettono bene in luce i vari aspetti di questo sport veramente emozionante, dopo di che vi verrà chiesto la lingua che desiderate venga utilizzata durante tutto il programma (si può scegliere tra inglese e francese) e infine avrete accesso alle sei principali opzioni attraverso le quali potrete controllare tutti i principali aspetti del gioco.

Benché per ovvi problemi tecnici sia impossibile cambiare a vostro piacimento il nome del tennista (che viene perciò chiamato genericamente Victor Player), il programma vi consente però di modificare la sua nazionalità scegliendone una fra le nove possibili, e poi vi farà sentire l'inno corrispondente, naturalmente perfettamente suonato da una banda professionista (abbiamo fatto passi da gigante dai tempi di Summer Games della Epyx, vero?); così se mai doveste riuscire a vincere un torneo, potreste avere l'onore di portare l'inno della vostra nazione fino alle orecchie di migliaia di spettatori (digitali, purtroppo).

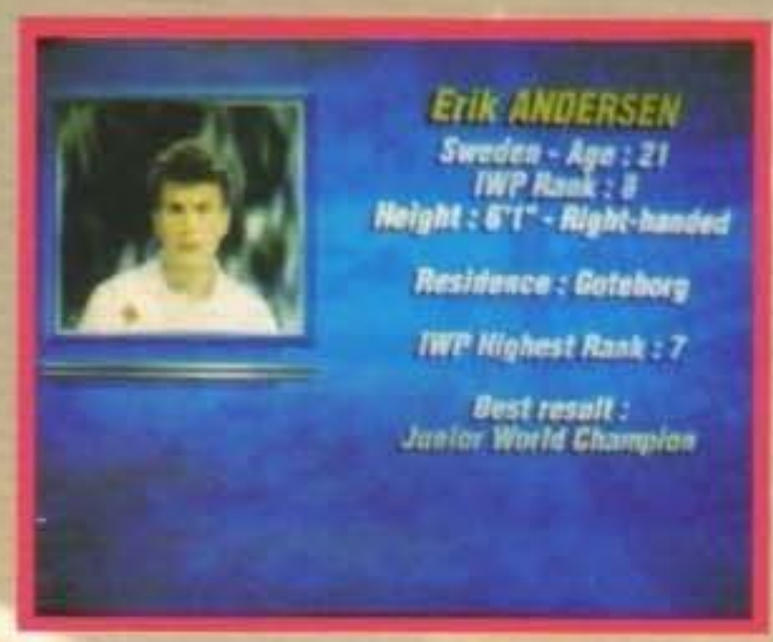


La seconda opzione nel quadro principale vi consente invece di chiedere maggiori informazioni sul funzionamento del gioco; quasi in tutte le schermate è comunque possibile riconoscere un piccolo registratore portatile che, se interpellato, vi fornirà esaurienti spiegazioni extra su come procedere e sull'influenza delle diverse scelte che vi sono proposte. La terza opzione, il pannello di controllo, vi permetterà di cambiare alcuni parametri del gioco, di cui un paio sono veramente fondamentali; oltre infatti a poter scegliere il numero dei set da giocare, la prolissità e la nazionalità del commentatore, la possibilità di caricare una partita precedentemente salvata e altre cose del genere, vi viene anche chiesto come avverrà il sistema di controllo del vostro tennista. Avete infatti a disposizione quattro diversi modi di gioco, ognuno dei quali influenza particolarmente la vostra funzione durante le partite, che vi consentono di avere un controllo totale dei movimenti del tennista (spostamento e colpi), uno parziale (solo spostamento, i colpi avvengono automaticamente), e due semi parziali, ovvero manuale in attacco e parziale in difesa e viceversa. In questo modo anche i principianti possono imparare in fretta a controllare il giocatore, mentre i più esperti avranno l'occasione di utilizzare a fondo tutte le possibili mosse che il gioco offre.

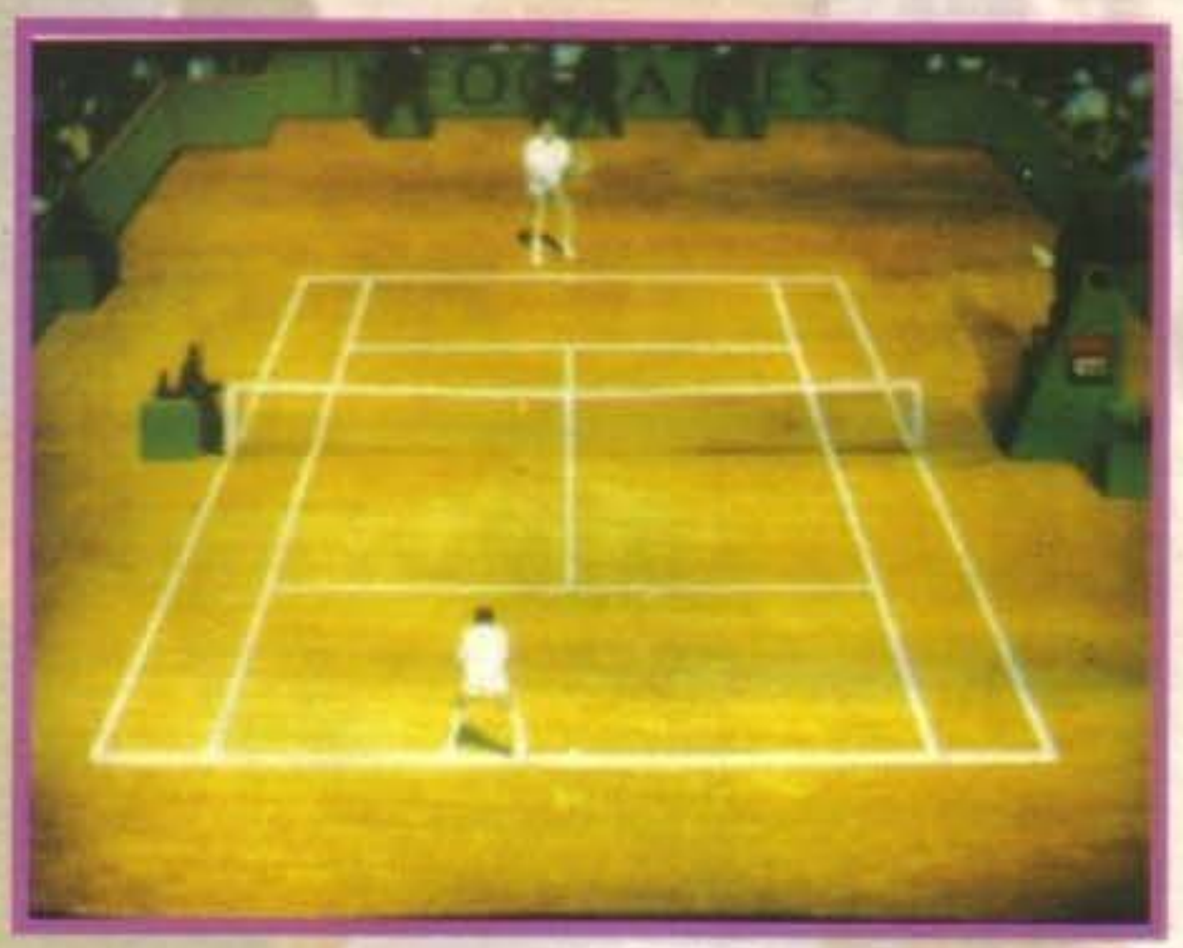
Dopo aver fatto tutte le vostre scelte, giunge finalmente l'ora di prendere in mano la racchetta e di iniziare con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

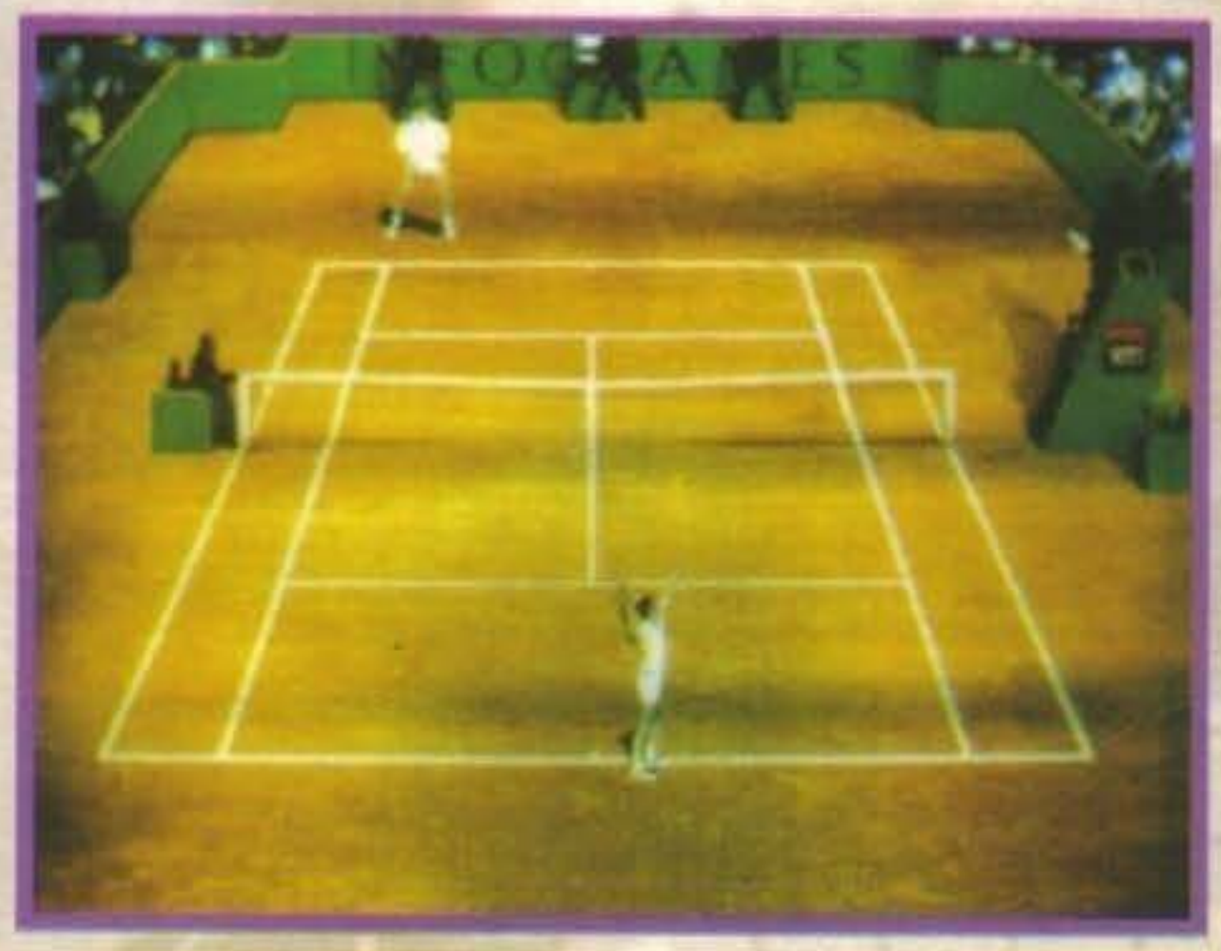


qualche palleggio di riscaldamento; se volete prima di tutto diventar pratici con il sistema di controllo, c'è l'opzione di allenamento, che vi permette di provare i servizi o di allenarsi contro uno spara-palle automatico. Entrambe queste funzioni possono essere interrotte in ogni momento, a quel punto vi vengono forniti i dati sul vostro rendimento e ritornerete alla schermata principale. Quando vi sentite pronti ad affrontare un avversario in carne ed ossa (si fa per dire), potrete fare un po' di match di riscaldamento con uno dei quattro principali avversari che vi presenta il gioco: questi tennisti (Robert Garett, Erik Andersen, Thomas Ullman e Julio Jimenez) sono tutti caratterizzati da qualità e difetti, e imparare a conoscere bene gli uni e gli altri torna utile quando dovrete poi affrontarli nei tornei. Dopo aver perciò scelto l'avversario, potrete anche decidere su quale tipo di superficie desiderate giocare (terra, erba, cemento), e poi finalmente inizierà la partita vera e propria; la visuale è sempre dal di dietro (quando cambiate campo l'immagine viene staccata per alcuni secondi e vi ritroverete di nuovo nella parte bassa dello schermo), e da qui dovrete cercare di vincere ogni punto utilizzando le vostre abilità, molta tecnica e le varie mosse a vostra disposizione (praticamente tutte quelle possibili, tutte ottenibili con l'utilizzo di uno dei due tastiazione e con il movimento dello stick). Quando finalmente vi sentirete pronti per affrontare partite più serie, avrete l'occasione di prender parte a tre delle quattro prove del Grande Slam (Parigi, Londra, New York), nei quali, partendo dai quarti di finale, dovrete guadagnarvi la strada verso la vetta a colpi di racchetta. Tutte le vostre vittorie o sconfitte influenzeranno la vostra posizione nella classifica mondiale, e se poi riusciste a vincere tutti e tre i tornei... Beh, cosa aspettate a scoprirlo?



Parlando più strettamente del sistema di gioco, devo dire di essere stato colpito molto positivamente dall'ottimo controllo del vostro tennista; benché sia tutt'altro che semplice vincere una partita anche contro il più scarso giocatore avversario, con un po' di pratica e buona volontà non avrete certo problemi a guadagnare una buona padronanza dei movimenti, e ben presto dovreste poter essere in grado d'effettuare emozionanti scambi e indimenticabili partite giocate sul filo del tie break.

Anche l'ambientazione grafica è particolarmente esaltante e molto ben curata, senza contare poi il commentatore sempre pronto a commentare ogni buon scambio, oppure la voce dell'annunciatore con tanto di eco che sembra presa direttamente da una partita internazionale; in tutto e per tutto vi sembra veramente di essere lì a sudare mentre correte dietro alla palla, alle prese con un pubblico plaudente e un avversario che inevitabilmente inizierà prima o poi a commettere i primi errori a causa della stanchezza (il tempo di gioco influenza infatti sul rendimento dei tennisti, così come tutte le traiettoie dei colpi sono calcolate attraverso i soliti super-algoritmi che rendono l'azione realistica al massimo).



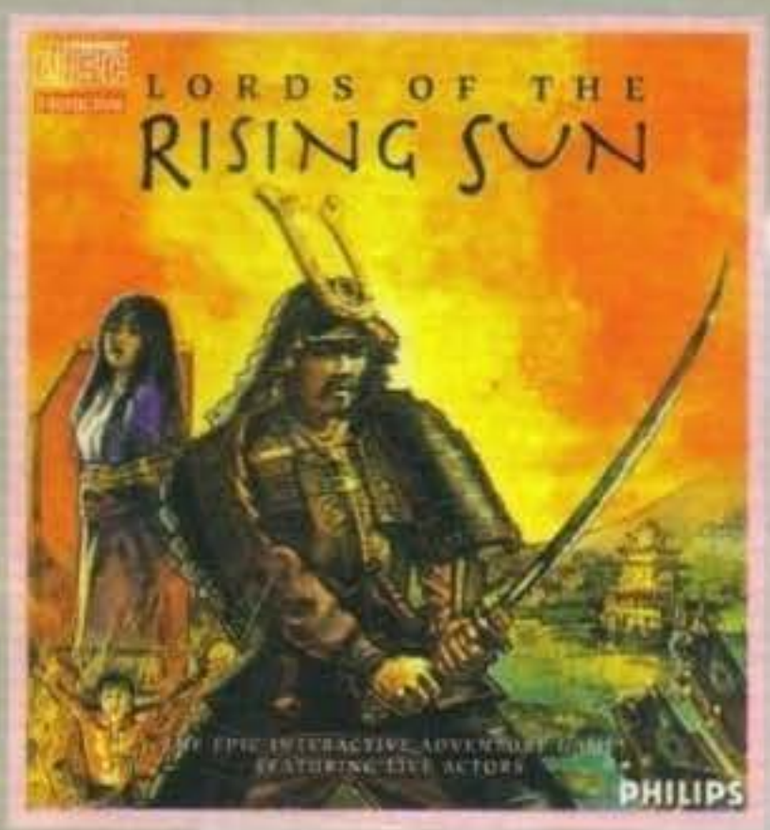
In poche parole un gioco veramente completo, divertente e duraturo, che sicuramente utilizzerete ancora e ancora fino a quando non vi si scaricheranno le pile del joypad o il monitor fonderà per l'eccessivo utilizzo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORDS OF THE RISING SUN

Più di cinque anni fa, dopo l'incredibile successo di Defender of the Crown, la Cinemaware aveva proposto una nuova avventura dalla grafica sensazionale, questa volta ambientata nel lontano Giappone medioevale. Proprio in questi giorni anche questo grande classico è finalmente giunto su CD-I...



Il sistema politico ed economico del Giappone feudale si fondava sul potere di un certo numero di grandi casate militari che mantenevano il controllo su una grande quantità di città, palazzi e castelli; tra tutte queste, le più potenti del dodicesimo secolo erano i Taira e i Minamoto. Nonostante entrambe discendessero dalla stessa casa imperiale, erano in costante conflitto tra di loro per il controllo dell'isola e delle sue ricchezze economiche e naturali, affrontandosi per secoli in sanguinose guerre civili. Nel 1180 incominciò infatti la famosa e distruttiva guerra del Gempei con una rivolta organizzata da Yorimasa Minamoto per destabilizzare i Taira allora al potere; purtroppo la rivolta non fu ben predisposta e alla fine Yorimasa si trovò costretto a commettere seppuku (cioè si suicidò) per poter salvare l'onore della famiglia e non compromettere irreparabilmente il futuro dei Minamoto, già gravemente colpito economicamente e nel prestigio. Da quel momento il controllo della famiglia fu lasciato a due giovani fratelli, Yoritomo e Yoshitsune, il cui ultimo scopo rimane sempre sconfiggere i Taira e gli altri clan rivali per riuscire a conquistare tutti i castelli del Giappone e raggiungere il titolo indiscusso di Grande Shogun: con il vostro aiuto uno dei due potrebbe anche riuscirci...

Lords of the Rising Sun è una simulazione strategica con scene arcade che vi vede nei panni di uno dei due fratelli Minamoto alla conquista del Giappone feudale; per portar a termine vittoriosamente la partita dovrete accuratamente disporre delle vostre truppe per cercare di conquistare la maggior parte dei castelli nemici nel tentativo di aumentare il numero delle armate a vostra disposizione.

Dopo aver caricato il disco e fatto partire una nuova rivoluzione, sarà l'ora di scegliere il personaggio che vorrete interpretare; entrambi i fratelli sono inizialmente disposti in modo uguale, e la differenza sostanziale è che giocando con Yoritomo sarete costretti ad affrontare tutte le azioni militari in prima persona (partecipando così alle sezioni arcade), mentre con Yoshitsune la vittoria sarà principalmente decretata dalla strategia da voi utilizzata, e non sarete perciò obbligati a presenziare i combattimenti (anche se volendo è comunque possibile farlo). Dopo che avrete fatto la vostra scelta, assisterete a un ben animato dialogo della figlia di Yorimasa (primo di una lunga serie di sequenze digitalizzate girate da veri attori professionisti), e quindi vedrete una mappa aerea del Giappone sulla quale potrete cominciare a muovere le vostre truppe per terra e per mare, combattendo sanguinose battaglie, assediando castelli e difendendosi dai possibili ninja che il nemico può assoldare per farvi fuori... Questi sono soltanto alcuni esempi di scene arcade in cui spesso ci si imbatte (disegnate generalmente molto bene e particolarmente divertenti da giocare), dove una buona strategia di attacco e molta pratica si rivelano fondamentali per volgere la situazione a proprio favore; per esempio, quando decidete di affrontare un altro esercito in battaglia, dovrete muovere i vostri soldati (sia i fanti che gli arceri) molto accortamente, dirigendoli verso una direzione o facendoli allontanare da un'altra, nel tentativo di aggirare l'avversario e di colpire rapidamente i nemici armati di arco, che sono a tutti gli effetti i più pericolosi. Al termine della battaglia, in caso di vittoria, potrete poi scegliere se inseguire a cavallo o meno il generale fuggente, stendendo nel frattempo gli uomini a piedi che vi bloccheranno il passaggio; se riuscite a uccidere il comandante avversario guadagnerete gloria e prestigio mentre l'esercito nemico sarà irreparabilmente distrutto, ma se fallite potreste morire nell'impresa disarcionati di colpo dal vostro destriero o colpiti a morte da un colpo di spada. Azioni simili avvengono anche ogni volta che tentate di difendere il vostro castello (colpendo coll'arco i nemici che scavalcano i muri di difesa), o quando tentate di conquistarne uno (in questo caso muoverete il vostro omino dentro le mura avversarie nel tentativo di eliminare i guardiani, ovvero i soldati con l'elmetto giallo); comunque vadano le cose, sarete voi che influenzerete direttamente nel bene o nel male l'evoluzione degli avvenimenti e potrete così portare gloria o infamia al vostro nome e a quello della vostra famiglia.

Il gioco in sé stesso è fatto molto bene sotto tutti i punti di vista; riuscire a giungere all'ambita carica di Shogun non è affatto semplice e vi impegnerà per parecchi mesi (per fortuna è possibile salvare la posizione per continuare la partita in un altro momento). Alla lunga può però diventare noioso (soprattutto durante i movimenti delle truppe sulla mappa del Giappone, che sono interminabilmente lunghi ed estenuanti), anche se difficilmente riuscirete a staccarvene prima di averlo portato a termine

Nel complesso un prodotto di grande spettacolo che sicuramente conquisterà la maggior parte del pubblico più maturo.

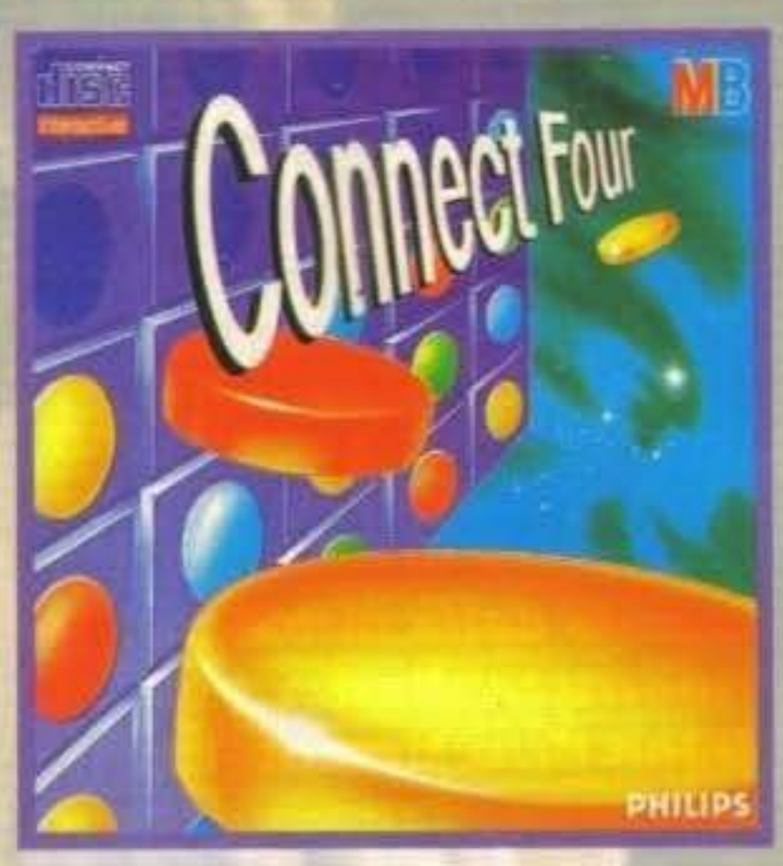
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONNECTFOUR

Un altro classico da tavolo giunge sul CD-I: ecco il nuovo modo per sfidare i vostri amici a uno dei giochi più vecchi del mondo.

Connect Four o, come è meglio conosciuto dal pubblico italiano, Forza Quattro, è un simpatico passatempo da tavolo per due giocatori che devono utilizzare delle pedine rotonde e una buona dose di intelligenza per riuscire a guadagnare la vittoria. Lo schema di gioco è di per sé elementare; basta infatti far cadere le pedine in delle feritoie verticali e cercare di metterne quattro in fila orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente prima che l'avversario riesca a fare altrettanto. Questa divertente alternativa al più vecchio (e frustrante, visto che nessuno può vincere, a meno che uno dei due contendenti sia particolarmente ottuso) filetto o tris, uscì parecchi anni fa e, benché ormai sia pluridecennario, il suo fascino continua a conferirgli un buon successo in tutti i giovani (e meno giovani) del mondo; prevedibile è stata perciò la sua conversione da plastica a CD-I, anche se, come vedremo, i risultati ottenuti non sono stati proprio dei migliori. Appena messo il compact disc nel lettore, dopo le solite presentazioni e introduzioni varie, vi vengono mostrate le varie opzioni di gioco che sono principalmente la possibilità di giocare da soli contro il computer o contro un avversario umano; dopo aver fatto la vostra scelta (se giocate contro il computer potrete scegliere tra uno dei tre diversi livelli di difficoltà dell'avversario) e dopo aver scelto il colore delle pedine, incomincia finalmente la partita nel modo



più classico possibile. Quando uno dei due giocatori avrà vinto o quando tutte le pedine saranno state depositate senza nessun vincitore, il computer annuncerà la fine della partita e potrete ripartire da capo con una nuova sfida. Punto.

A questo punto mi chiederete voi: "Ma è tutto qui?" Beh, mi dispiace, ma è proprio tutto qui. La grafica è quella che è, e con le incredibili possibilità del CD-I è vergognoso sfoggiare immagini al livello di un qualsiasi computer; il sonoro (che poteva essere degnamente sfruttato con musica heavy metal o roba del genere) è praticamente inesistente e si limita al digitalizzato e a qualche piccolo effetto sicuramente non di rilievo. Gli unici punti positivi sono il fatto che se mai doveste sbagliare a mettere una pedina e finisse così per

errore nel buco non giusto, non dovrete rompervi le dita cercando di estrarla manualmente ma vi basterà sfruttare l'equivalente opzione, e che se mai nessuno avesse voglia di giocare contro di voi, c'è sempre il computer da sfidare, il quale, tutto sommato, se la cava anche piuttosto bene. Tecnicamente mediocre, ma se volete semplicemente un classico per giocare in allegria con tutta la vostra famiglia, credo che avete trovato senza dubbi ciò che fa per voi (alla fin fine mi ci sono divertito anch'io a giocarlo).

backgammon

Probabilmente uno dei più famosi giochi di fortuna e strategia, il Backgammon, tipico board game inglese, è già da tempo disponibile anche per CD-I...

Il Backgammon è uno dei più antichi giochi da tavolo che si conosca, ma benché sia diffuso in scala mondiale, sono ben poche la persone che ci giocano regolarmente e che conoscono a fondo le sue pur semplici regole; concettualmente si tratta di una specie di dama giocata sopra una tavola formata da 24 caselle triangolari, che unisce l'abilità dei giocatori nel saper muovere attentamente le 15 pedine del proprio colore con la fortuna ai dadi. Per vincere una partita bisogna riuscire inizialmente a portare tutti i propri pezzi nella loro casa interna (i due gruppi di sei caselle nella parte sinistra del tabellone), e da lì farle uscire una ad una dal bordo della tavola. Per far ciò dovete tirate a turno due dadi e muovere le pedine di altrettanti spazi nell'unica direzione consentitavi, ovvero dalla casa interna dell'avversario verso la propria, ricordandovi che potete spostarle in qualsiasi punto che non sia già occupato da più di un'altra pedina avversaria. Infatti quando un giocatore sovrappone due pedine o più del proprio colore su una casella, questa si dice bloccata e l'avversario è impossibilitato a utilizzarla; se invece in una casella è presente una pedina soltanto, questa non è occupata e l'altro giocatore può spostarne una delle sue sopra e mangiarla. Le pedine mangiate si mettono al centro del cartellone (nella

zona chiamata Bar), e il giocatore è costretto a rimetterla in campo prima di poter spostare qualsiasi altro pezzo; per far ciò bisogna ottenere con uno dei due dadi un valore uguale a una delle caselle libere nella casa interna dell'avversario (sempre che ce ne siano). Una delle strategie vincenti è perciò bloccare il maggior numero possibile di caselle della propria casa interna, poiché così facendo sarà più difficile rimettere in gioco le pedine mangiate dell'avversario, e questo inizierà a perdere un turno dietro l'altro fino a quando non riuscirà a sbloccare la situazione; è anche logicamente opportuno muovere i propri pezzi in modo da lasciarne in giro spagliati il meno possibile, diminuendo così i rischi di farsi a propria volta mangiare. Non appena tutte le pedine del proprio colore sono nella loro casa interna, il giocatore può iniziare a salvarle facendole uscire una ad una dalla parte sinistra del tabellone, fino ad ottenere la vittoria.

E' anche possibile utilizzare il dado del raddoppio (su ogni faccia è rappresentata una potenza di due con numeri che vanno perciò da 2 a 64) per alzare la posta della scommessa, ma comunque tutto ciò non ha una grande influenza sul gioco vero e proprio; inoltre ogni volta che si ottiene un doppio punteggio si spostano le pedine quattro volte il valore segnato su uno dei dadi, riuscendo spesso in questo modo a ribaltare in un colpo solo le sorti della partita.

Questo in poche parole è il Backgammon, e la versione su CD-I ne ricalca in modo molto completo tutte le varie funzioni; è possibile giocare contro un amico, contro il computer (tre gradi di difficoltà, ognuno rappresentato da un personaggio diverso), oppure veder giocare il computer contro sé stesso. Se poi non vi piace la grafica tridimensionale, si può sempre ritornare alle due dimensioni senza dover rinunciare a nessuna fondamentale opzione; durante il gioco si possono chiedere consigli (agli strani personaggi a fianco dell'avversario o direttamente utilizzando l'apposita opzione), rifare delle mosse di cui non siete più convinti e accendere, spegnere o cambiare il genere di musica suonato (si possono scegliere tra brani di vari maestri come Bach, Beethoven, Mozart, Haydn e molti altri). A prescindere dalle scelte che fate, il computer si assicura in ogni momento che non commettiate mosse irregolari, permettendo così anche ai principianti di impratichirsi con le regole in modo rapido e sicuro. Benché la grafica non sia poi così fenomenale, questo prodotto è nel complesso ben realizzato, e sono sicuro che affascinerà sia i giocatori alle prime armi che gli esperti in cerca di un degno rivale: aggiungetelo sulla vostra lista dei possibili acquisti.

Luke

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE SAN MARINO

19° ITALCON 1993

Puntuale, come ormai da diciannove anni a questa parte, si è tenuta alla fine di Aprile la Convention Nazionale Italiana di Letteratura Fantastica e dell'Immaginario, in concomitanza con la 4ª Italian Star Wars Fan Convention. Anche questa volta gli ospiti di prestigio non sono certo mancati e noi non ci siamo fatti scappare l'occasione di intervistarli per voi. Gli eventi principali attorno ai quali è ruotata l'intera manifestazione, e sicuramente quelli che più interessano voi lettori, sono stati la presentazione del Gioco di Ruolo e dei nuovi romanzi di Guerre Stellari, e un'anteprima sul Gioco di Ruolo di Nathan Never.

Volevamo stupirvi con effetti speciali... e lo abbiamo fatto! Se ancora per voi non fossero state sufficienti l'anteprima del Gioco di Ruolo di Nathan Never e di quello di Guerre Stellari, abbiamo questo mese un'eccezionale intervista con Timothy Zahn, autore della nuova trilogia di Guerre Stellari...
Buon divertimento!

La premiazione del torneo di Guerre Stellari

Timothy Zahn si congratula con i vincitori del torneo

Andrea e Timothy dopo l'intervista

IL GIOCO DI RUOLO DI NATHAN NEVER

Ve ne avevamo già parlato ampiamente due mesi fa, sul numero di Marzo, ma un riassuntino non guasta mai!
Il Gioco di Ruolo di Nathan Never, la cui uscita è prevista entro Natale di quest'anno, verrà realizzato dalla Stratelibri nella forma di un'espansione per Cyberpunk 2020. Il manuale di base, al quale seguiranno numerose espansioni, conterrà le principali informazioni sull'ambientazione, i personaggi e alcune nuove regole. La parte relativa alle armi è stata realizzata con una cura tale che gli sceneggiatori del fumetto hanno deciso di utilizzarne le informazioni anche all'interno dei propri albi. Il modulo conterrà anche due o tre avventure - il numero esatto non è ancora stato stabilito -, di cui una servirà per introdurre i giocatori all'interno dell'Agenzia Alfa, con lo stesso Nathan Never in qualità di mentore. Il look, elaborato dall'art director Paolo Parente, sarà estremamente tecnologico, con una grande quantità di schemi tecnici. La principale novità rispetto a ciò che avevamo già detto è che, forse, Nathan Never potrebbe essere il primo Gioco di Ruolo italiano a venire tradotto all'estero: sembra infatti che la Bonelli sia in trattative con la Dark Horse per la traduzione del celebre fumetto anche in America e in altri paesi. Per il momento si tratta solo di voci, che speriamo comunque di poter confermare al più presto.
A parlare di Nathan Never sono intervenuti Roberto Genovesi, vero e proprio creatore del gioco che, più o meno verso natale, comincerà anche a scrivere sceneggiature per il fumetto, Vincenzo Beretta, collaboratore tecnico, Claudio Castellini, il grande illustratore di Nathan Never, Paolo Parente, art director, e Silvio Negri Clemente, rappresentante della Stratelibri. Un ultima curiosità: per chi ancora non lo sapesse, il bravissimo Claudio Castellini ha iniziato da qualche tempo a lavorare per la Marvel, la casa americana produttrice dei maggiori fumetti di super-eroi (l'Uomo Ragno, gli X-Men...), e verso Natale potremo vedere un albo di Silver Surfer disegnato interamente da lui!

INTERVISTA A TIMOTHY ZAHN, L'EREDE DI GUERRE STELLARI

Ospite d'eccezione, invitato dall'Alliance (il club di Guerre Stellari) in occasione della presentazione della sua trilogia, Timothy Zahn è arrivato apposta dall'America. Autore dei tre libri che hanno segnato il ritorno della Guerra-stellaro-mania, Timothy Zahn è uno degli scrittori più apprezzati del momento. La sua trilogia, composta da Heir to the Empire (recentemente tradotto dalla Sperling & Kupfer con il titolo: "L'Erede dell'Impero"), Dark Force Raising e The Last Commando, ha ottenuto un successo strepitoso negli Stati Uniti, dove è rimasta in testa alla classifica dei Bets Sellers per ben 19 settimane di seguito. Inizialmente Timothy Zahn aveva detto di non voler rilasciare interviste, ma alla fine siamo riusciti a spuntarla: solo per voi, lettori di TGM, tutto quello che avreste sempre voluto sapere su Timothy Zahn!!!

Timothy Zahn nasce a Chicago nel 1951, dove trascorre gran parte della propria vita. Laureato in fisica e scrittore di fantascienza per hobby, decide di dedicarsi a tempo pieno ai propri racconti nel 1980, dopo la morte del professore con cui stava eseguendo alcune ricerche, ormai non più proseguibili. Timothy si concede un anno di tempo, come limite per sfondare, prima di tornare a dedicarsi alla fisica. Fortunatamente il successo arriva puntuale, e Timothy Zahn diventa uno dei maggiori autori di romanzi di fantascienza. Dal 1980 fino a oggi ha pubblicato dodici romanzi e oltre cinquanta racconti, e ha vinto il Premio Hugo nel 1984. In Italia, oltre all'Erede dell'Impero, sono stati tradotti dall'Urania due suoi lavori: I Figli del Potere e L'Orbita di Metallo.
Andrea: innanzitutto ti volevo ringraziare per averci concesso questa intervista.
L'Erede dell'Impero, appena tradotto dalla Sperling & Kupfer, avrà sicuramente un successo eccezionale anche da noi, per cui diventerai presto famosissimo in Italia. Molti si chiederanno senz'altro come mai hanno scelto te per continuare la saga di Guerre Stellari...
Timothy: non era da molto che scrivevo per la Bantam Books (la casa editrice che ha prodotto i romanzi di Timothy), ma Betsy Mitchell mi conosceva già abbastanza bene. Quando le hanno chiesto di preparare una lista di possibili autori da presentare alla Lucas Arts, lei ha messo il mio nome al primo posto. Penso che alla Lucas si siano limitati a dire: "Sì, questo va bene!"
Andrea: quali sono i progetti futuri della Lucas? Pensi che scriverai ancora per loro?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Beh, grazie di tutto. Alla prossima volta!"

Timothy: La Lucas ha intenzione di pubblicare altri nove romanzi di Guerre Stellari entro il '96. Si tratterà in totale di una collana composta da dodici volumi, tutti collegati tra loro e realizzati da autori differenti. George Lucas mi ha già chiesto se scriverò l'ultimo di questi libri. Non abbiamo ancora fatto nessun contratto, comunque.
Oltre ai romanzi verranno completati anche una serie di 10-14 racconti, con il titolo Tales of the Star Wars Cantina, dove alcuni personaggi narreranno la propria storia. Ogni racconto sarà in qualche modo legato ai film...
Andrea: e tu a cosa stai lavorando adesso?

Il team di Nathan Never: Beretta, Andrea (l'intruso), Negri, Parente, Genovesi e Castellini

Claudio Castellini, Roberto Genovesi e Andrea Fattori dopo una dura giornata di lavoro...

Timothy: una nuova trilogia, sempre per la Bantam Books. Si tratta di un esperimento abbastanza particolare: la storia di fondo è quella del primo contatto tra alieni e terrestri e delle ostilità che ne conseguono. Il primo libro vedrà la situazione dal punto di vista umano, il secondo da quello degli alieni e il terzo... dimostrerà che entrambi sono nel torto!
Sto anche collaborando con la West End Games (la ditta americana che ha prodotto il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari. NdA) per rifinire i moduli dedicati ai miei due libri, Dark Force Rising e The Last Commando.
La Dark Horse sta inoltre pensando di realizzare una versione a fumetti della mia trilogia.
Andrea: parlando di Giochi di Ruolo, come è iniziata la tua collaborazione con la West End Games?
Timothy: per opera della Lucas Arts: ho visionato il loro materiale e ho trovato alcuni elementi molto interessanti dai quali ho preso spunto, ad esempio le truppe da gravità zero che ho inserito alla fine del primo libro... Loro, in compenso, hanno preparato un modulo per ciascuno dei miei romanzi.
Andrea: come è stato lavorare per Lucas? Hai avuto libertà di movimento o sei stato costretto a seguire una trama ben delineata?
Timothy: mi sono trovato veramente bene. Mi sono state date alcune indicazioni e due sole regole fondamentali: ambientare la trilogia tra i tre e i cinque anni dopo la battaglia di Endor e non utilizzare personaggi espressamente morti

Un inedito di Parente per Andrea. Tutti coloro che si chiamano Andrea potranno riciclarlo e dire di aver conosciuto il celebre disegnatore!

nel corso dei film. Per il resto, ho scritto i libri e poi li ho spediti alla Lucas da visionare. Per il primo mi hanno mandato cinque pagine di cose da cambiare, per il secondo solo due, per il terzo ci siamo sentiti per telefono.
Andrea: che genere di cose hai dovuto cambiare rispetto alla trama originale?
Timothy: innanzitutto non pensavo che ci sarebbero stati altri film, per cui ho parlato di Kenobi e Anakin Skywalker, ma alla Lucas avevano altri progetti per quei due. Il Jedi che appare nell'Erede dell'Impero doveva essere un clone di Ben Kenobi, ma anche questo non è piaciuto. Infine, hanno voluto che usassi nomi pronunciabili per la denominazione delle razze aliene.
Andrea: hai avuto problemi a scrivere il seguito di una saga tanto famosa e tanto amata?
Timothy: lavorare con personaggi già esistenti - personaggi cinematografici, tra l'altro - presenta problemi e vantaggi. Sei obbligato a utilizzare figure ben precise, dotate di una personalità già delineata. In compenso puoi anche evitare di descrivere ogni minima cosa, dato che la gente ha già in mente molte immagini tratte dai film. Non è comunque facile ricreare la stessa atmosfera di un film, ma questo è quello che si aspettavano i lettori e ho cercato di accontentarli...
Andrea: avevi già in mente la storia che hai utilizzato per questa trilogia o l'hai inventata di sana pianta?
Timothy: assolutamente. Un giorno, in pieno pomeriggio, mi ha chiamato il mio agente

Castellini ritira il premio per il migliore illustratore del fantastico!

dicendomi che avevo un contratto con la Lucas. Fino al giorno dopo sono stato nel panico totale, poi finalmente ho avuto un'illuminazione...
Andrea: quale personaggio preferisci all'interno della saga di Guerre Stellari?
Timothy: personalmente mi piacciono tutti. Secondo Betsy Mitchell, Han Solo è quello che mi è venuto meglio, più simile all'originale.
Andrea: a proposito dei film, quante volte li hai visti? E hai conosciuto qualcuno degli autori?
Timothy: non mi ricordo quante volte li ho visti, so solo che sono arrivato a inciderne l'audio su di una cassetta per sentirla anche in macchina. Ascoltare i dialoghi senza essere distratto dalle immagini mi aiutava a comprendere la personalità dei personaggi.
Per la seconda domanda, no, non ho conosciuto nessuno degli attori, anche se mi sarebbe piaciuto molto. Sono solo andato a mangiare al ranch di George Lucas (io mi accontenterei! NdA).
Andrea: ti piacerebbe partecipare alla sceneggiatura dei prossimi film?
Timothy: farei le valigie in un quarto d'ora e mi precipiterei al ranch di Lucas!!!
Andrea: un'ultima domanda: scrivere questa trilogia ha cambiato la tua vita?
Timothy: non particolarmente. Uno scrittore non è come un attore o un cantante, pochi riconoscono la sua faccia, per cui non devo affrontare orde di ammiratori a caccia di autografi. A parte questo, l'unico cambiamento sostanziale è che ho abbandonato il Midwest per trasferirmi nell'Oregon, sulla costa del Pacifico.
Andrea: grazie di nuovo per l'intervista. Spero di poter vedere presto i tuoi nuovi romanzi!
Timothy: grazie a te

Copertina del libro L'erede dell'impero
Il primo volume della trilogia di Timothy Zahn, già disponibile nelle librerie (sempre che non sia finito!).

Un particolare ringraziamento, oltre che al cordialissimo Timothy Zahn, a Claudio Castellini, Roberto Genovesi, Paolo Parente, gli organizzatori della convention e tutti i ragazzi della Stratelibri
Foto di Filippo Zanicotti e Sabrina Rossi

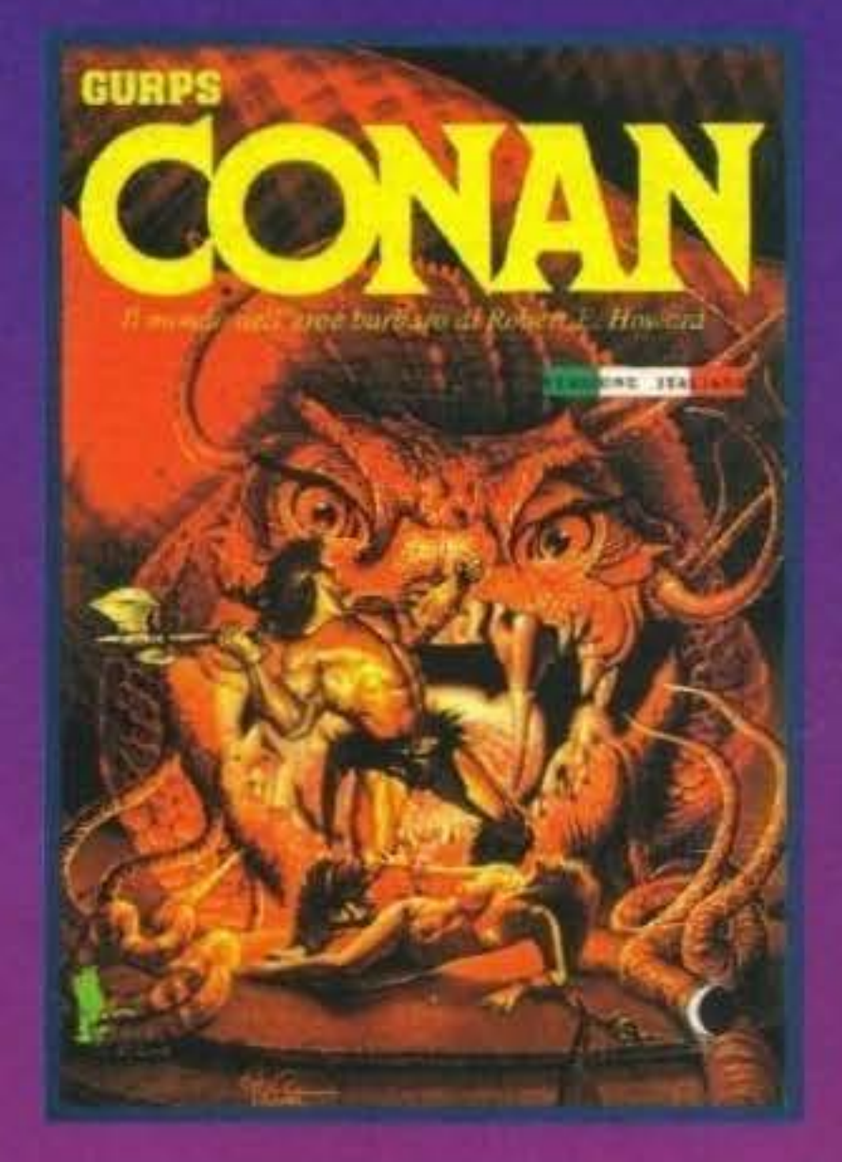
ANDREA FATTORI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GURPS CONAN

Rieccoci all'ormai abituale appuntamento con le espansioni di casa Das. Dall'uscita delle regole base di Gurps, il celebre gioco universale ideato da Steve Jackson, Gurps Conan è già il secondo supplemento uscito, mentre Gurps Magic è in fase di completamento.
Chi sia Conan è quasi inutile ricordarlo: il bronzeo e nerboruto barbaro della Cimmeria, il guerriero implacabile e imbattibile (forse anche inossidabile...), colui che ancora giovanissimo mulinava la spada come pochi sapevano fare, l'uomo che ha conquistato il trono di Aquilonia... Conan, che la maggior parte di voi conoscerà sicuramente grazie ai film a lui dedicati o attraverso i mitici fumetti della Marvel, nasce dalla sapiente penna dello scrittore texano Howard, grande amico di H.P. Lovecraft. La sua celebrità lo colloca ormai, a pieno diritto, all'interno del Pantheon dei grandi eroi fantasy, dove occupa un posto di primo piano.
Poteva dunque mancare un Gioco di Ruolo a lui dedicato? Ovviamente no, ma forse un intero sistema di regole era un po' troppo, così Steve Jackson ha giustamente pensato di inserirlo all'interno di Gurps, nella veste di un'espansione.
Gurps Conan, all'interno del quale è l'ambientazione a dominare, si apre con una dettagliata storia dell'Era Pre-Hyboreana, ben nota a tutti coloro che conoscono le gesta del nostro eroe. Non si tratta di un elenco didascalico, bensì di un discorso unico e scorrevole, volto più ad analizzare i tratti caratteristici della storia che non la sua datazione. Seguono una serie di razze particolari, esseri senzienti ampiamente diffusi (a differenza degli innumerevoli mostri che Conan ha incontrato nel corso della sua vita), quali i Satiri o gli Uomini Serpenti. Ovviamente largo spazio è stato anche lasciato alla descrizione di Demoni, Non Morti e chi più ne ha più ne metta.
La parte più interessante è



comunque costituita dalla descrizione geografico-sociale del mondo del nerboruto Cimmero. Ciascuna regione viene analizzata in maniera concisa ma efficace, fornendo un quadro perfetto del mondo in cui ci si muove. Il tutto è reso ancora più efficace dalla presenza di una stupenda mappa disposta su due pagine, raffigurante l'intero continente. Non può certo mancare, all'interno di questo contesto, una scrupolosa indagine dei diversi e numerosissimi culti religiosi: nella saga di Howard si trovano infatti innumerevoli Pantheon, ciascuno dominato da una schiera incredibile di divinità minori e maggiori. Proprio alla religione è legato anche un particolare genere di magia, quella clericale, che trova la propria maggiore espressione nell'evocazione di entità superiori.
L'ultimo capitolo, tra quelli che riguardano l'ambientazione, tratta dei personaggi principali: innanzitutto vengono fornite le statistiche del bronzeo barbaro in ben cinque momenti diversi della sua lunga e fortunata vita, da quando era un semplice ladro fino alla conquista della corona di Aquilonia. Un ampio spazio viene lasciato alle donne di Conan, immancabili coprotagoniste dei suoi racconti. Per descriverle tutte sarebbe stato necessaria un'enciclopedia, così i creatori di Gurps si sono limitati alle più importanti: Belit, Red Sonia e via dicendo. Infine, si arriva ai nemici e agli amici, anch'essi innumerevoli, tra i quali non può mancare il letale Thoth-Amon.
Una volta sviluppato e approfondito il discorso riguardante l'ambientazione, si passa dunque alle regole. In linea di massima viene utilizzato lo stesso sistema descritto nel manuale base di Gurps, ma sono comunque presenti alcune variazioni: numerose abilità, vantaggi e svantaggi legati al mondo di Conan, una serie innumerevoli di nuovi linguaggi e, immancabili, i nuovi incantesimi. In questa sezione viene, tra l'altro, analizzato attentamente anche il Loto Nero, omnipresente nei racconti di Howard. Chiudono il modulo una sezione dedicata a come sviluppare le campagne nel mondo di Conan e una completa bibliografia delle opere legate al Cimmero, sia italiane che straniere.
Gurps Conan è veramente un prodotto dall'indiscusso valore, non solo come Gioco di Ruolo ma anche come fonte di informazioni per gli appassionati. La realizzazione è ottima, e il fatto che introduzione e supervisione siano state effettuate da L. Sprague de Camp, uno dei più apprezzati tra i successori di Howard, costituisce già di per se una garanzia!!!

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUARTO

Siete stufi dei soliti giochi con tabellone in cartone multicolorato, carte, cartine, cartette e otto volumi di regole? Allora date un'occhiata a Quarto!
Presentato dalla Unicopli di Milano all'inizio dell'anno, Quarto si gioca su di una tavola quadrata di legno, al di sopra della quale si trovano sedici fori. I due giocatori che si affrontano dispongono di sedici pezzi (rigorosamente in legno), ciascuno dei quali possiede quattro particolari caratteristiche che lo identificano: forma (rotondo o quadrato), colore (chiaro o scuro), altezza (alto o basso) e composizione (pieno o vuoto). Lo scopo è quello di riuscire a creare una linea - orizzontale, verticale o diagonale - composta da almeno quattro elementi che abbiano una o più caratteristiche in comune (altezza, colore, ecc.). I pezzi vengono scelti, di volta in volta, dall'avversario del giocatore di turno, mentre spetta a quest'ultimo il compito di posizionarli. Non è assolutamente necessario che il vincitore abbia posto sul piano di gioco tutti i pezzi che ha utilizzato per formare il Quarto: un giocatore in gamba riesce sempre sfruttare a proprio vantaggio le mosse dell'avversario!
Le poche e semplici regole fanno si che Quarto sia un gioco estremamente immediato, ma questo non significa che sia anche facile. Riuscire a giocare è una cosa, ma farlo bene è tutta un'altra cosa. La caratteristica di questo gioco, così come di tutti quelli appartenenti al suo stesso genere, è proprio quella di poter evolvere continuamente il proprio stile, scoprendo nuove strategie e aumentando la propria capacità di gioco. Per completare una partita sono sufficienti pochi minuti (a meno che non vogliate prendervela con tutta calma), e la grande varietà di mosse elimina il rischio che il gioco possa essere ripetitivo.
La realizzazione del gioco è veramente ottima, e può benissimo funzionare come soprammobile (nel caso vi doveste stufare di giocarci...).
Nel 1992, Quarto ha ricevuto i premi "Super as d'Or" al Festival internazionale del gioco di Cannes, "Oscar du Jouet" a Parigi, "Gioco dell'Anno" in Belgio e "Premio Toy Award" per i giochi di società: cosa aspettate per andarlo a comperare?!?

NOVITA'

Per questo mese gli unici moduli arrivano dalla Stratelibri. Si tratta di Moria, per il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli e di Non Morti, utilizzabile con qualsiasi sistema di gioco fantasy.
Moria, un decisamente famoso per tutti coloro che conoscono l'opera di J.R.R. Tolkien, contiene una serie di informazioni relative alla possente città dei Nani, scavata all'interno delle Montagne Nebbiose, e alla sua caduta per mano del terribile Balrog. Proprie queste ultime risultano quelle più adatte per dare vita a una serie di emozionanti avventure all'interno delle buie caverne di Moria. Oltre ale informazioni geografiche e a una dettagliata rappresentazione dei costumi naneschi, il modulo contiene anche due avventure complete, pronte per essere giocate, ambientate in due differenti periodi della storia della Terra di Mezzo.
Il secondo modulo in uscita è Non Morti, originalmente prodotto dalla Mayfair, appositamente studiato per poter essere utilizzato con qualsiasi Gioco di Ruolo fantasy, anche se, personalmente, lo consiglio in particolare ai giocatori di Dungeons & Dragons. Il tema principale, come si può intuire abbastanza facilmente, è costituito da spettri, scheletri, zombie e ogni altra sorta di esseri tornati a camminare dopo la morte. Il modulo contiene una precisa e completa descrizione dei diversi tipi di non morti esistenti, oltre a un'intera regione all'interno della quale ambientare le proprie campagne.
In realtà i moduli in previsione per Giugno erano molto più numerosi, ma diversi contrattempi (non ultimo il notevole impegno richiesto dalla preparazione di Guerre Stellari) hanno portato la Stratelibri a rimandarne l'uscita a Settembre. In quello stesso mese dovrebbero essere disponibili anche i due nuovi moduli per Dungeons & Dragons dell'Editrice Giochi, ma avremo tempo di parlarne più approfonditamente nei prossimi numeri.
Novità anche sul fronte dei tornei e delle manifestazioni legate ai Giochi di Ruolo: la Stratelibri organizza, per i giorni 12 ne 13 Giugno, allo Star Hotel Turist, tavoli dimostrativi per i propri Giochi di Ruolo più celebri. Con un minimo di preavviso è anche possibile prenotare tavoli per wargames tridimensionali (bisogna portare le proprie miniature) e iscriversi al concorso per la miniatura più bella. La partecipazione è assolutamente gratuita e offre a tutti la possibilità di provare un Gioco di Ruolo. Per informazioni chiamare lo 02/29400410 (Avalon).
Di carattere diverso, ma pur sempre interessantissime, sono le due manifestazioni indette da Ore Felici: Sabato 12 e Domenica 13 Giugno si terrà un torneo di macchinine su piste elettriche (avete presente gli enormi e mitici circuiti della Polistil?), mentre a fine mese avrà luogo l'ormai immancabile Ore Felici Trophy, la mega caccia al tesoro che si perpetua ormai da anni. Per informazioni chiamare lo 02/4048386 (Ore Felici).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo sfogo è nato da tutti quei lettori che ho incontrato all'Abacus e che mi hanno additato come il colpevole di questa malefica rubrica (senza contare le lettere anonime come quella del "bucaniere a pallini" o qualcosa di simile), io sono semplicemente pagato (profumatamente, ahahahah!!!)(magari...) per scrivere, quindi se Max mi impone tutti i mesi di fare Consolemania Corner io devo ubbidire (se no, chi lo sente?), punto e basta! Fine della puntualizzazione.

Iniziamo perciò a a parlare di Sega e più precisamente del portabandiera della famosissima casa giapponese, ovvero il Megadrive.

La nostra carrellata incomincia con X-Men che, indovina indovinello, è tratto dall'oramai pluricelebrata saga della Marvel (di cui a dire la verità non sono mai riuscito a capire una bega!); il gioco (del quale naturalmente non ho compreso la trama, ma come ho già detto non sono molto portato per l'universo Marvel) vedrà i famosi Mutanti all'opera per salvare per l'ennesima volta il mondo, mondo che molto probabilmente non li ringrazierà di certo, visto l'odio degli uomini verso sti esseri disgustosi (no signor Wolverine, sto scherzando, metta dentro quegli artigli, buono, buonoooo!!! Argghhhh!).

Dopo essere stato massacrato da quel buontempone di

Quel "tappo" di Spot ci fa impazzire sul Megadrive

Wolverine posso incominciare a parlare dell'ultima simulazione di golf per Megadrive, ovvero (dovreste conoscerlo) PGA Tour Golf II: il gioco, bisogna ammettere, non è mai stato un granché neanche nelle versioni per computer, almeno secondo me, e anche in questo caso il lavoro svolto dalla Electronic Arts non ci convince pienamente.

Sempre rimanendo in tema di sport vediamo questo (preparatevi) NHLPA Hockey '93, già candidato all'Oscar per il titolo più originale del 1993! Il gioco ricalca fedelmente tutto quello che vi aspettereste di trovare in una perfetta simulazione dell'hockey, bisogna fare i complimenti ai programmatori per aver realizzata un così bel prodotto, molto bella, ma forse un po' violenta (sopratutto di questi tempi) la rissa in caso di fallacci esagerati, ritenuti sempre

Prima di tutto vorrei chiarire una cosa con tutti i lettori, io NON sono il responsabile del ritorno delle console su TGM (che comunque occupano uno spazio esiguo), quindi mi estraneo totalmente per ciò che appare in queste pagine e non voglio più rivedere lettere di persone incacchiate con me, NON è colpa mia!

una provocazione dalla propria squadra o da quella avversaria.

Per la serie "Viva lo sport e viva la natura" (a dire la verità la natura non ha a che vedere con questa sport) ri-riparliamo di basketball e più precisamente di Bulls versus Blazer and the NBA Play Off, superfavorito per la vittoria come titolo più lungo della storia dei videogiochi per console.

Lasciando stare il titolo (mi chiedo come i programmatori possano avere tali colpi di genio), il programma risulta decisamente sopra la media come giocabilità e il divertimento è assicurato sopratutto per i fan di questo sport (mmmmh, mmmmh, per me numero uno! NdDan Peterson).

E adesso (come dicono i Monty Python) qualcosa di completamente diverso, ovvero Chester Cheetah (che non ha niente a che fare con un certo Tarzan) il gioco più acido, con il personaggio più acido e gli sprite più acidi dell'universo.

Tra l'altro, incredibile ma vero, il tutto è anche parecchio divertente, grazie a uno sprite principale particolarmente demente (dovreste vederlo, un leopardo con i jeans, gli occhialoni scuri e le scarpe da tennis!) e a un'ambientazione più che mai strana: unico appunto e che prima di combinare qualcosa di decente dovrete imprecare non poco a causa del sistema di controllo del personaggio e della difficoltà generale.

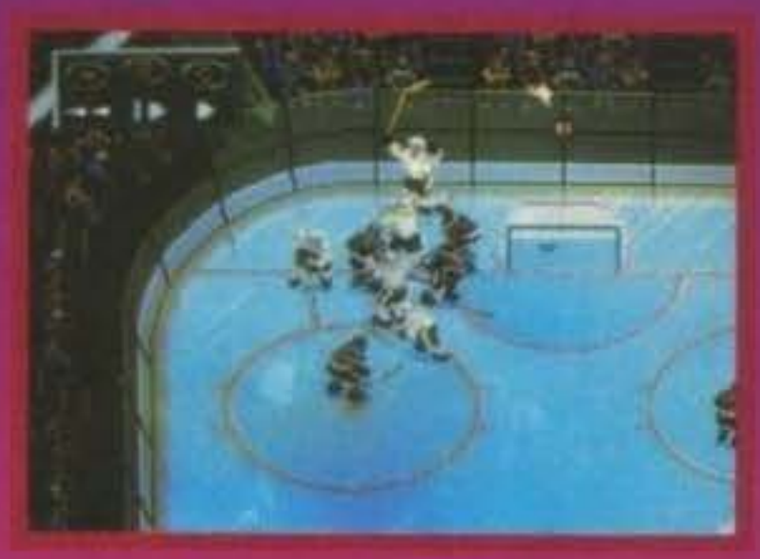
Marvel-fan all'assalto grazie X-Men su Megadrive

Sembra che questo mese gli sport abbiano una considerevole fetta di spazio su Consolemania e, tra le tante discipline, poteva mancare il nostro amato calcio? No di certo, infatti la Sega non ha perso tempo e si è buttata in un nuovo simulatore calcistico, il risultato si chiama Pro Striker.

Non fatevi comunque ingannare dal titolo, non si tratta infatti della trasposizione di quello Striker che ha avuto tanto successo su Amiga (di cui si attende il seguito), ma di tutt'altro gioco, con una visuale di lato (come International Soccer, chi se lo ricorda?) e con un sonoro così odioso da rendere inevitabile il totale azzeramento del volume!

Ma molto probabilmente la star del mese sulla console Sega è Spot -The Quest For Cool, che grazie a un'incredibile personaggio (il famosissimo tappo delle bottiglie 7'UP) e sopratutto alle sue strabilianti animazioni non può non conquistare la vostra simpatia: il gioco è in pratica un platform-game veramente eccezionale sotto tutti i punti di vista, cosa che promette particolarmente bene per la trasposizione di questo gioco su Amiga & Co. (vedi Voci di Corridoio dello scorso numero).

Di chiara importazione neogheniana (®©termine coniato



Meniamoci tutti in NHLPA Hockey '93 per Megadrive e Super Nes

per indicare qualcosa proveniente dal Neo-Geo) appare anche su Megadrive King of the Monster, gioco che vede due enormi mostri in puro stile giapponese (Godzilla & soci) combattersi furiosamente sopra una città, nel senso che la città viene calpestata e devastata dai due sopracitati bestioni.

Come era prevedibile anche questa versione non è un granché bella, anzi lascia a desiderare sotto molti punti di vista, in particolar modo per la difficoltà estrema del gioco che induce ben presto a scagliare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pop'n Twee Bee ovvero il gioco più teneroso d el mondo (Super Nes)

Rotea & zoomma il nuovo basket per Super Nintendo

joypad, console e monitor fuori dalla finestra.
E con questo abbiamo terminato di parlare del Megadrive, quindi bando alle ciance e incominciamo a vedere le ultime novità per il (ta-daaaa) Superoteazoommaevaamanetta Famicom (Nes, Nintendo... uffa che palle, tutti i mesi ve lo devo ripetere!).
Proprio per restare in tema di "rotea & zoomma" parliamo dell'ultimo gioco di basket uscito per SF ovvero World Leage Basketball; grazie a un massiccissimo uso del Mode 7 potrete aggirarvi per tutto il campo con tanto di roteazioni in tempo reale. Questa gioco dà veramente la sensazione di trovarsi in un campo vero, ma purtroppo pecca di una difficoltà troppo bassa sopratutto per chi di video-pallacanestro conosce già qualcosa.

In attesa di Goal! eccovi Pro Striker per Megadrive

Attacco solare.... energia! (King of the Monster per Megadrive)

Intanto in contemporanea alla versione Megadrive è uscito NHLPA Hockey '93; il gioco è in tutto è pertutto simile (tranne nella grafica leggermente migliore su SF) alla versione per MD quindi non mi pare il caso di indugiare più di tanto.
Avete mai visto in TV quei combinaguai dei Tiny Toon? Se la risposta è positiva preparatevi a scriverli anche su console (mi sa che li vedremo presto anche su nostri computer) infatti è recentemente uscito Tiny Toons - Buster Busts Loose.
A dire la verità nel gioco userete solo Buster Bunny (probabilmente il figlio del mitico Bugs) che affronterà un sacco di livelli per liberare qualcuno che non ho ben capito chi fosse; il tutto è abbastanza carino, ma sinceramente preferisco la versione Megadrive molto più divertente e comica, bisogna infatti sottolineare come sul Super Nes siamo ormai abituati a ben altri livelli (vedi Mickey Mouse).

Divertiamoci con quei mattacchioni dei Tiny Toons sul Super Nintendo

Adesso vi parlerò di un titolo che sicuramente tutti quelli che possiedo un computer (C64 compreso) conosceranno: Strike Eagle. Quest'ultimo, incredibile ma vero, ha fatto la sua comparsa anche su SF.
Nessuno comunque ha da preoccuparsi, le console non ci ruberanno anche la nostra area "d'elite" (ovvero le simulazioni e le avventure), infatti questa versione del famoso titolo della Microprose è un'arcade puro che poco a che vedere con le megasimulazioni da duecentocinquanta tasti.
Nonostante poi ci sia un uso impressionante del Mode 7, il gioco è una mezza gabonata che sinceramente non fa rimpiangere i cari vettori a cui noi computeristi incalliti siamo tanto affezionati.
Di ben altro livello è il bellissimo e superteneroso Pop'n Twin Bee, uno shoot'em'up veramente eccezionale con un casino di grafica fumettosa; probabilmente i più fortunati di voi l'avranno giocato al bar (o addirittura su Pc-Engine), ma vi posso assicurare che questa nuova reincarnazione dei Twin Bee non può che farmi (e farci) piacere. Peccato per la longevità, se infatti giocate in coppia è praticamente impossibile non riuscire a finirlo a livello base; beh, anche in questo caso rimane sempre la possibilità di alzare la difficoltà e divertirsi di più, cosa tra l'altro essenziale per vedere il VERO finale!
Proprio in questo numero dovreste trovare la recensione di Prince of Persia II, quindi perché non visionare il più vecchio, ma pur sempre grande Prince of Persia? Come avrete capito, finalmente anche su Super Nes apparirà lo storico gioco che tanto ha fatto impazzire milioni di videogiocatori in tutto il mondo (e chi non lo conosce?).
Niente male come conversione, ancora una volta il grande classico non mancherà di farvi perdere ore e ore di sonno (un po' come Max quando deve chiudere il numero)(io purtroppo perdo il sonno in generale, tutto... NdMax).
E adesso prima di concludere con il SF diamo un'occhiata a tutte le schifezze del mese iniziando con Wayne's World tratto dall'omonimo film "Fusi di Testa" che ha fatto impazzire tutta l'America.
Molto probabilmente visto il successo ai botteghini, qualcuno deve aver pensato che anche con un gioco programmato male si poteva fare una valanga di soldi e la cosa brutta è che tutto questo è accaduto sul serio (mi ricorda un certo Street Fighter II per Amiga...).

Quel gran figaccione di Chester Cheetah vi regalerà ore di divertimento sul Megadrive

Andiamo avanti con la prossima schifezza ovvero PGA Tour Golf II; i programmatori avranno ben pensato che sforzarsi a usare il Mode 7 era qualcosa di sovraumano, quindi hanno optato per fare un'oscido (©Max Reynaud)(©Carlo Bellieni, ndMax) scrolling iper-scattoso indegno per ogni console o computer.
Infine non resta che parlare del mitico Wing Commander che dopo la sua brutta figura nella versione Amiga, ne fa una ancora peggiore nella versione SF... stendiamo un velo pietoso.

Tutta grafica e niente gioco in Wing Commander per Super Nintendo

E anche per questo mese è finita, il sole torna a splendere sui visi tumefatti (provate a indovinare a causa di chi?) dei redattori e si preannuncia un periodo di libertà... ma cosa vedo all'orizzonte, nuvole fosche e oscure si stanno raccogliendo, ho idea che la libertà durerà ben poco perché il demonio Max sta già per tornare alla carica, si salvi chi può!

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE MUSIC machine

QUANDO DI COLPO COMINCIA LO SHOW...

Ve l'avevo promesso lo scorso numero, e quindi eccovi un breve resoconto sul concerto di Vasco del 23 di Aprile al Forum...

Dunque, conscio di non essere in grado di resistere otto ore in piedi perché ancora afflitto dai postumi della chiusura rivista (vi dico solo che ogni mese perdo dai tre ai cinque chili... Il problema è che non li recupero più!), ma al tempo stesso ben determinato a godermi lo spettacolo dalle prime file, prima di uscire ho così indossato, sopra un'ormai deformata maglietta bianca a maniche lunghe, la mitica canottiera nera targata Kono Security che avevo gelosamente custodito in un cassetto come ricordo dell'indimenticabile concerto di San Siro del 10 Luglio '90.

La scelta si è rivelata quanto mai efficace: non ho idea se fosse per la mio rinomata possenza fisica, a causa del wurstel e crauti con senape (veramente immondo) che m'ero sbafato prima d'entrare, oppure proprio per la canottiera... Fatto sta in compagnia del grande Ciabattoni (gli altri della ciurma, vergogna, si sono subito fiondati in tribuna) ho agevolmente raggiunto le prime posizioni... Erano già le 20.30, ma quegli ultimi quarantacinque minuti d'attesa sarebbero stati devastanti; a tale proposito mi sembra di aver pure riconosciuto Petrullo mentre veniva trasportato esanime verso il backstage, la volpe era partito di gran carriera cinque ora prima (e naturalmente era crollato in vista del traguardo! Lui afferma che era una stretegia precalcolata, bah...)(lo era, e ha dato i suoi frutti, ndBDM). Altro aneddoto: ricordo di uno che mi bussa sulle spalle chiedendomi: "Scusa, ma tu di che security sei" - per via della maglietta -, la risposta è stata: "Super Security". Non mi ha più pestato i piedi...

Ok, ho detto che sarei stato breve, arriviamo al dunque: grande, grandissimo. Zio Vasco invecchia pure lui, questo bisogna doverosamente riconoscerlo, ma lo smalto, la grinta e soprattutto la voglia di consegnarsi completamente al suo pubblico è sempre quella delle esordi. Come prima e più di prima un punto di riferimento, nel bene e nel male, per un'intera generazione.

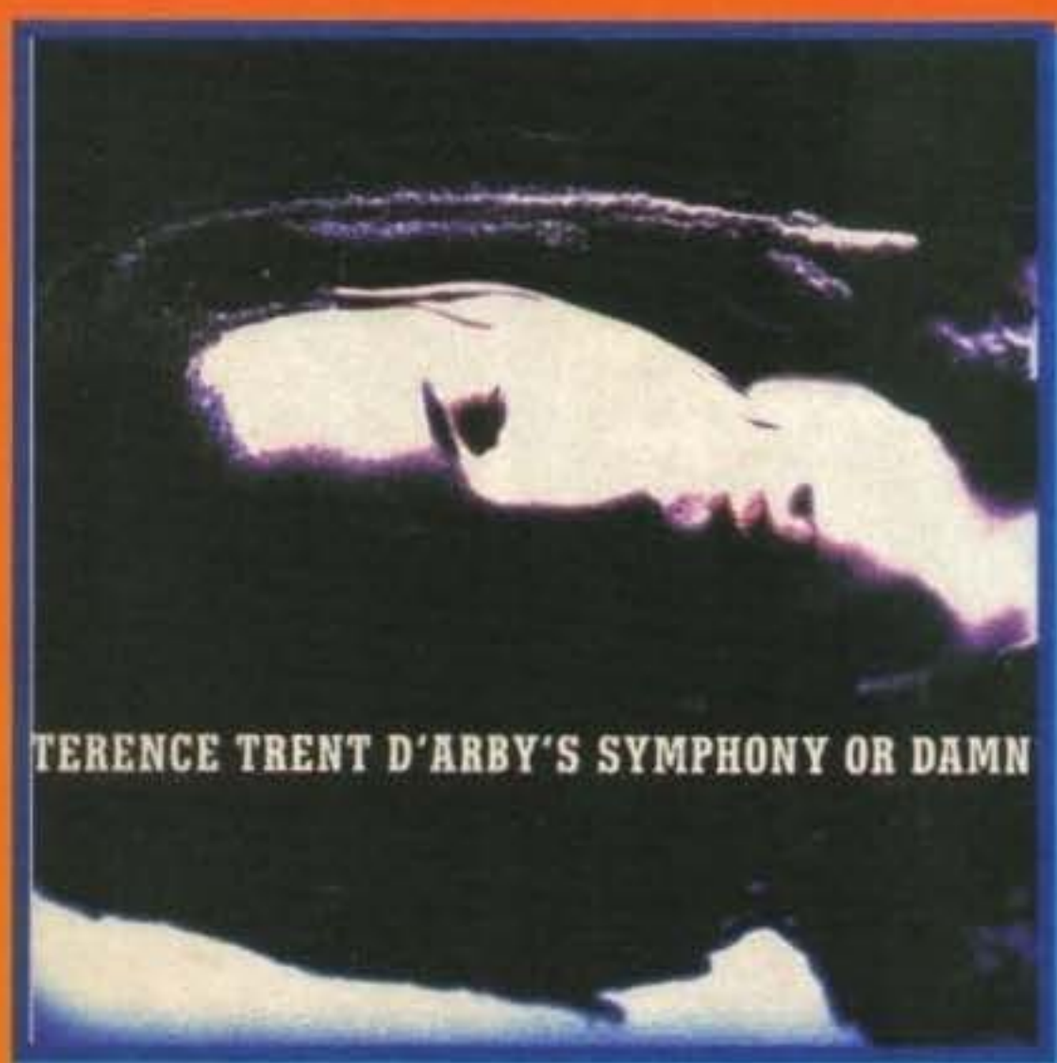
Il concerto comincia, come prevedibile, con "Lo Show" e per tutta la prima strofa si vede il solo gruppo sul palco. Vasco compare invece in alcuni megamonitor sparsi qua e là, una manciata di secondi di attesa e farà comunque la sua trionfale apparizione in carne ed ossa, accolto naturalmente da un boato assordante (si dice sempre così, ma il Forum così pieno non l'avevo mai visto). A proposito del palco veramente coreografico: molto valido... Infrastrutture metalliche tipo prigione, ventilatori giganti, scalinate e balconcini, tutto per supportare al meglio l'impatto emotivo che è racchiuso e scaturisce da ogni singolo ogni pezzo.

Vi dico subito che purtroppo ho perso la scaletta, quindi mi limito ad alcuni accenni. Il secondo pezzo suonato è "Delusa", e nel corso dell'intero concerto verranno proposti in ordine sparso tutti i pezzi dell'ultimo album, Gli Spari Sopra, esclusi "Valzer di Gomma" e "Occhi Blu", particolare menzione per la stupenda "Stupendo".

Il primo pezzo "storico" è ancora una volta "Blasco Rossi", cui fanno seguito in galvanizzante successione, abbreviata, alcuni mitici pezzi che da anni non venivano più proposti dal vivo: "Credi Davvero", "Sono ancora in coma", "Ieri ho sgozzato mio figlio", "Dimentichiamoci questa città" e l'esplosiva "Asilo Republic" (durante la quale sono inarrestabilmente partite sotto il palco vere e proprie "correnti ascensionali umane"). Sempre per ripescare nel vecchio repertorio arriva imprevista anche la pungente "Alibi", risalente ai tempi di Colpa D'Alfredo e ancora decisamente attuale. Da segnalarsi una pausa strumentale acustica di grande intensità, dedicata a due splendide interpretazioni di "Canzone" e "Toffee" (lacrimuccia inevitabile), che vengono interamente lasciate cantare al pubblico. Fra i bis ancora una volta "Bollicine" e "Siamo Solo Noi", si chiude con l'immortale "Albachiara".

Arrivati così alla fine non mosso dimenticare con una nota di merito per tutti i musicisti del gruppo (tranquilli, Solieri è sempre Solieri), e un suggerimento, dal momento che la tournee italiana prosegue, a non perdervi un concerto veramente indimenticabile (a Bergamo, nel caso non riuscissi a spuntare l'OK per il CES di Chicago, ci sarò di sicuro anch'io).

Max



TERENCE TRENT D'ARBY: SYMPHONY OR DAMN

E' tornato il prodigio.

O meglio, questo terzo album dell'eclettico soul man americano rispetta le legittime attese che il primo fenomenale lavoro discografico, quello di "Sign your name" per intenderci, aveva lasciato per il futuro.

Breve riassunto delle puntate precedenti: un giorno del 1987 esce prima in Inghilterra e poi nel mondo "Introducing the hardline according to T.T.D." il disco di un debuttante pieno di istinti gospel, funky, rythm & blues, con in più la delicatezza e la genialità del grande compositore pop. Oltretutto il Terenzio è anche fascinoso, e ottiene così in breve tempo un grande ed esplosivo successo in tutto il mondo.

Dopo due anni arriva il secondo disco, attesissimo, ma che passerà alla storia solo come il titolo più azzeccato della storia della musica moderna: "Neither Fish Nor Flesh", né carne né pesce. Un disco che voule essere psichedelico e commerciale, non riuscendo ad essere nessuno dei due. Tonfo economico, dubbi sul reale talento dell'idolo di due anni prima, attesa della prova d'appello.

Prova d'appello in questo caso riuscitissima: l'inizio è preoccupante, con il coretto in stile medievale che dà il benvenuto nel suo monastero (D'Arby si è costruito dei megastudi di registrazione in un vecchio eremo inglese) e richiama i suoni cupi del disco precedente.

Ma subito dopo esplode la vitalità soul di "She Kissed Me" e subito si intuisce che il buon TTD ha ritrovato lo smalto giusto, in linea con il meglio di sé. Anzi, la capacità compositiva e interpretativa è migliorata rispetto al primo album. Brani come "Neon Messiah" o "Penelope Please" indicano chiaramente una crescita del nostro nell'uso degli strumenti o nel creare atmosfere diverse fra loro, come in "T.I.T.S./F&J", dove sembra di sentire un pezzo dei Beatles più maturi cantato da un nero in pieno rapimento emotivo.

Non manca nemmeno la canzone strappa cuore che è tanto utile per vendere milioni di copie. Si intitola "Delicate" e tutto sommato è uno dei brani meno interessanti del disco.

Insomma un lavoro ben fatto e interessante, che ha come difetto più grande la non immediatezza e freschezza complessiva del primo, famoso LP, ma in compenso è musicalmente più ricco e variegato. Bentornato Terence, e adesso per favore continua così!

TERENCE TRENT D'ARBY: SYMPHONY OR DAMN (EXPLORING THE TENSION INSIDE THE SWEETNESS) - COLUMBIA TIME - Min.: 65.40 - 16 BRANI.

Eddi Berni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PETER GABRIEL IN CONCERTO
MILANO - FORUM DI ASSAGO, 17 MAGGIO '93

Peter Gabriel... la magia del mondo fatta musica.

Sembra un'esagerazione, ma nella realtà il concerto milanese dell'autore di "Sledgehammer" è stato un vero e proprio viaggio fatto di emozione, ritmo e teatro all'interno della musica di tutto il mondo, un riassunto di quelle sonorità "mondiali" che solo Gabriel riesce a fondere in maniera unica all'interno dei suoi brani.

Un concerto ricco di musica, ma anche spettacolare nelle sue trovate semplici e lineari, dove il vero show è rappresentato dalla gestualità del cantante, che da parte sua ha interpretato tutte le canzoni in maniera straordinaria con l'ausilio di pochi, ma perfetti appoggi tecnologici.

Il palco si protende fino al centro del Forum, e consente al gruppo di collocarsi alternativamente in due zone diverse.

A collegare il tutto una striscia di palcoscenico fornita di tapis roulant stile aereoporto. Su questi due palchi e su questa striscia di collegamento succede di tutto nelle due ore e mezza di concerto... camere da letto e alberi che spuntano e spariscono, strumenti che appaiono da botole misteriose, soffitti che scendono a coprire e a scoprire, una cabina telefonica da cui Gabriel inizia il concerto cantando "Come talk to me"... Ogni brano ha un'idea visiva che vede al centro Gabriel e le sue interpretazioni. Magistrale nell'illustrare la paranoia del pezzo l'idea scenica utilizzata per "Diggin in the dirt": l'ex cantante dei Genesis appare con in testa un caschetto tipo condannato da sedia elettrica da cui spuntano una luce e una minitelecamera (dimensioni di una penna!) fornita di grandangolo. Gabriel è ripreso in primo piano con un'immagine fortemente distorta e le immagini sono trasmesse da un megaschermo alle sue spalle, per una scena dai toni straordinariamente forti e drammatici.

Gabriel ha decisamente completato con le sue trovate sceniche il caleidoscopio musicale che da anni lo vede alla ricerca di sonorità nuove, slegate dall'occidente rock e teso a trovare la migliore forma di compromesso fra le sensibilità di un inglese curioso e il mondo di suoni che lo circonda. Brani come "Secret World" o "Blood of Eden", tratti dal suo ultimo LP "US" sono un magnifico esempio di equilibrio, e in questo la band che lo accompagnava è stata straordinaria (per la cronaca Tony Levin al basso, Manu Katche alla batteria, David Rhodes alle chitarre, Joy Askew alle tastiere e voci varie, guest star per la serata il violinista indiano Shankar).

Oltre ai brani nuovi, Gabriel ha recuperato alcune delle sue perle più pregiate; un'allegra versione di "Solsburrry Hill", una trascinante "Sledgehammer", una versione riarrangiata di "Games Without Frontiers" e peb chiudere tre grandi canzoni.

La prima è stata "In your Eyes", forse la più emozionante nel suo elegante incedere africaneggiante e il suo grandioso incrociarsi di voci e passioni. Poi è seguita "Biko", il brano più politico del repertorio, dedicato ad un militante sudafricano ucciso nel 1987, e seguito dai quattordicimila presenti con cori e pugni chiusi.

A chiudere, come sorta di ringraziamento reciproco fra Gabriel e un pubblico che non ha mai smesso di essere presente nell'approvare tutto quello che avveniva sul palco, è arrivata una versione per solo piano di "Here comes the Flood", con cui si è chiusa una grande serata di musica e di arte.

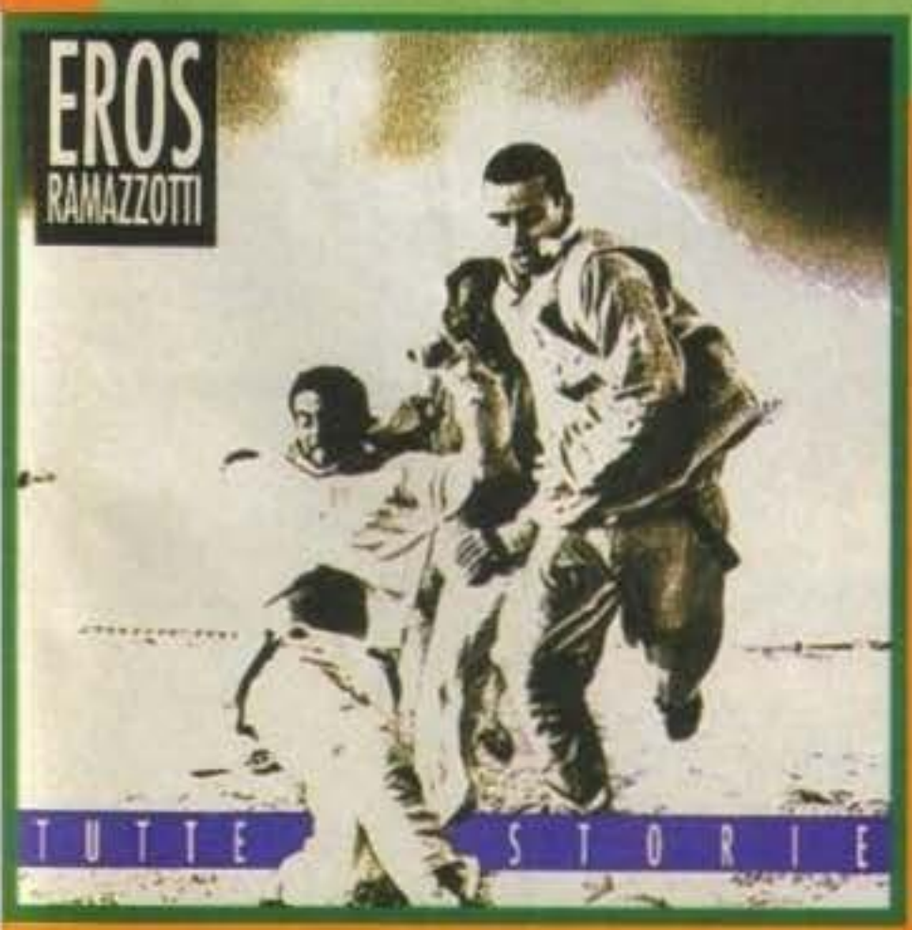
Eddi Berni

TUTTE STORIE D'EROS RAMAZZOTTI

Non essendoci al momento in redazione alcun vero fanatico del popolare cantante italiano, l'unico, insieme a Zucchero, ad essere riuscito a vendere milioni di dischi anche fuori dall'Italia, non ci sentiamo di pronunciarci sull'ultimo album.

Io personalmente non l'ho trovato male, non straordinariamente creativo come musicalità e testi, ma in ogni caso nella sua globalità valido. Ai fan più accreditati un giudizio di merito più attendibile...

Max



IRON LIVE

"Bruce, see you somewhere in time!"

Così domenica 10 Maggio, uno dei tanti striscioni esposti all'interno del FORUM di Assago salutava il cantante degli IRON MAIDEN Bruce Dickinson, in procinto alla fine tour di abbandonare il gruppo per dedicarsi a tempo pieno alla propria carriera di solista/scrittore/attore.

Dopo il grande successo ottenuto al Monster of Rock a settembre, gli Iron Maiden tornavano nella nostra penisola portandosi dietro come Supporter un altro gruppo inglese, The Almighty, che in apertura di danze riuscivano a conquistare il favore del pubblico interpretando benissimo Crucify (tratta da Soul Destruction) e la devastante Addiction, ma scadendo dopo poco nella monotonia, con altri due o tre pezzi, suonati, tra l'altro, a un volume esagerato.

Dopo questa (per fortuna) breve esibizione, iniziavano i lavori per la sostituzione degli strumenti e del palco eseguiti a tempo di record. Migliaia di voci invocavano all'unisono i Maiden e Bruce, quand'ecco che un improvviso "fade" delle luci, seguito subito dopo dall'inconfondibile batteria di Be Quick Or Be Dead e all'entrata sul palco dei nostri, facevano letteralmente esplodere il Forum in un boato fragoroso, dando inizio anche ai primi scatenati "poghi" della serata.

Effettuati i saluti di rito, Bruce incendiava gli animi dei presenti, presentando una The Number of the Beast davvero epica, supportata anche da un enorme tendone posto dietro il palco, raffigurante la copertina dell'album, cosa che si è ripetuta per molte altre songs. Gli Iron hanno presentato tutti i pezzi contenuti in A REAL LIVE ONE, tranne Tailgunner e Can I play with Madness?, proponendo a sorpresa dei classici come Prowler, Remember Tomorrow, Transylvania (sigh!). Incalzavano quindi la cinica Bring your Daughter... to the Slaughter, la cattivissima Two minutes to Midnight e le disimpegnate Heaven Can Wait, Wasted Years e The Clairvoyant.

Si vedeva comunque che Bruce era al suo canto del cigno e lo faceva notare interpretando in maniera esemplare Afraid To Shoot Strangers, Wasting Love (e vai di accendino!) e Fear of the Dark. Non poteva poi mancare la mascotte del gruppo, il camaleontico Eddie, il "non-morto" più famoso del mondo e protagonista di tutte le copertine degli album, che appariva a sorpresa da dietro il palco per una fugace ma suggestiva apparizione. Le sorprese non erano comunque finite: una mastodontica testa con tanto di braccia, con le sembianze dell'Eddie di Fear of the Dark, si affacciava alle spalle della batteria di McBrain muovendosi in maniera veramente realistica e scatenando centinaia di flash dei fotografi abusivi, tutto questo mentre i cinque Maiden continuavano imperterriti la loro esibizione (da segnalare che come al solito la parte da leone svolta dall'anima del gruppo, il bassista Steve Harris). Dopo questo mini show tecnologico i Maiden riattivavano l'attenzione su di loro chiudendo il concerto con delle memorabili interpretazioni di Run to The Hills, Hallowed Be thy Name, The Trooper e Sanctuary, supportate, tra l'altro, da degli spettacolari giochi di luce. E poi... Basta... Bruce abbandona la scena insieme a Nicko, Steve, Janick e Dave... Un po' di rammarico misto a tristezza per un grande che abbandona la scena dopo dieci anni di successo indiscusso, ma questo non può che essere l'inizio di una nuova era nella storia degli Iron Maiden. "UP THE IRONS!".

MAO

MUSICA PER LA NATURA

Il mondo della musica si dimostra ormai da tempo sensibile ai problemi sociali; un impegno di molti gruppi e cantanti che si concretizza non solo nei testi delle canzoni ma anche in iniziative ed incontri.

I Pooh, gruppo che definirei ormai "storico", protagonista da anni della musica italiana e che conta tutt'ora sull'affetto di molti fans (forse voi siete troppo giovani... ma ai miei tempi...)(... quando si suonava con tamburi in pura pelle di dinosauro? NdMax) sono stati tra i primi ad impegnarsi per sensibilizzare la gente al problema ambientale, diventando gruppo testimonial del WWF. La sottoscritta, anche questa volta armata di registratore, carta e penna, era presente alla conferenza stampa tenutasi il 4 Maggio della band in questione presso la sede milanese del WWF.

L'abbinamento musica-impegno ambientale dei Pooh si rinnova durante questa estate: la GIVA S.p.A. infatti organizza la terza edizione del Nuovo Cantagiro ed i Pooh ed il WWF approfitteranno di questa occasione per lanciare l'iniziativa "Forestiamo la città": la gara canora infatti è l'occasione per far "vincere" alle città abbinate ai cantanti una quantità di alberi nuovi di zecca! Bellissimo!

Il cantagiro toccherà molte piazze italiane portando in giro uno spettacolo di 20 cantanti "Big" (fuori gara) e 12 "Emergenti". Gli organizzatori assicurano nomi (solo italiani) di grande richiamo tra i Big, ma non hanno voluto svelare nulla: non ci resta che aspettare il 13 Giugno, data in cui la manifestazione prenderà il via da Milano per concludersi il 22 Agosto, per scoprirli: chissà che non ci sia il vostro cantante preferito tra di loro! E se non avrete l'occasione di vedere il Cantagiro nella vostra città non disperate: sintonizzatevi su RAI DUE alle 22.00 ogni domenica e potrete godervelo in diretta!

Roberta Zampieri

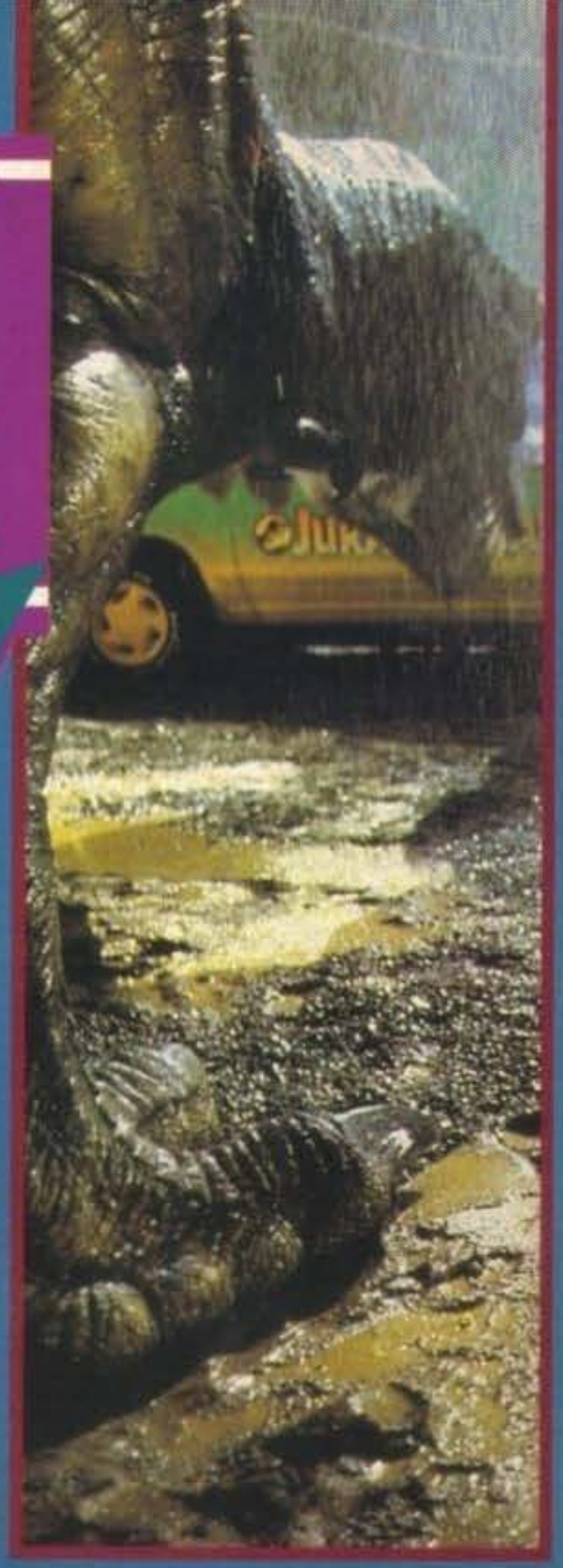
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Avete letto la preview dedicata al videogioco all'inizio della rivista? Dicevamo che del film ancora non sapevamo nulla... E infatti era vero, ma poi, improvvisamente...
Sono grossi, sono verdi, sono affamati e sono cattivi... i dinosauri sono tornati, e non ce n'è per nessuno!!!

dinosauri costituiscono uno dei più incredibili e affascinanti passi della nostra storia. Ultimamente però, un nuovo aspetto di questi giganteschi rettili sta affascinando il mondo intero: mentre le tecnologie di clonazione (ovvero la creazione di un essere vivente partendo unicamente dal suo DNA) divengono una realtà sempre più attuale e concreta, non tardano le speculazioni sulla possibilità di riportare in vita alcuni degli esseri che hanno tanto a lungo dominato il pianeta. Proprio da questa idea trae spunto il best seller di Michael



JURASSIC PARK

Sugli enormi rettili che hanno occupato e dominato il nostro pianeta per milioni di anni, salvo poi sparire in maniera misteriosa quanto improvvisa, sono state eseguite innumerevoli speculazioni di ogni carattere e specie. Il punto che sembra aver maggiormente scatenato la curiosità di tutti riguarda la loro incredibile dipartita collettiva, sulla quale le ipotesi si sprecano: un abbassamento improvviso della temperatura, legato a fattori più o meno diversi? L'arrivo di una massa di piccoli e pestiferi mammiferi, predoni di uova per eccellenza? Mancanza di cibo? Troppo fumo (no, forse questo non centrava...)? Con sicurezza non lo si può ancora dire, ma quello che è certo è che i

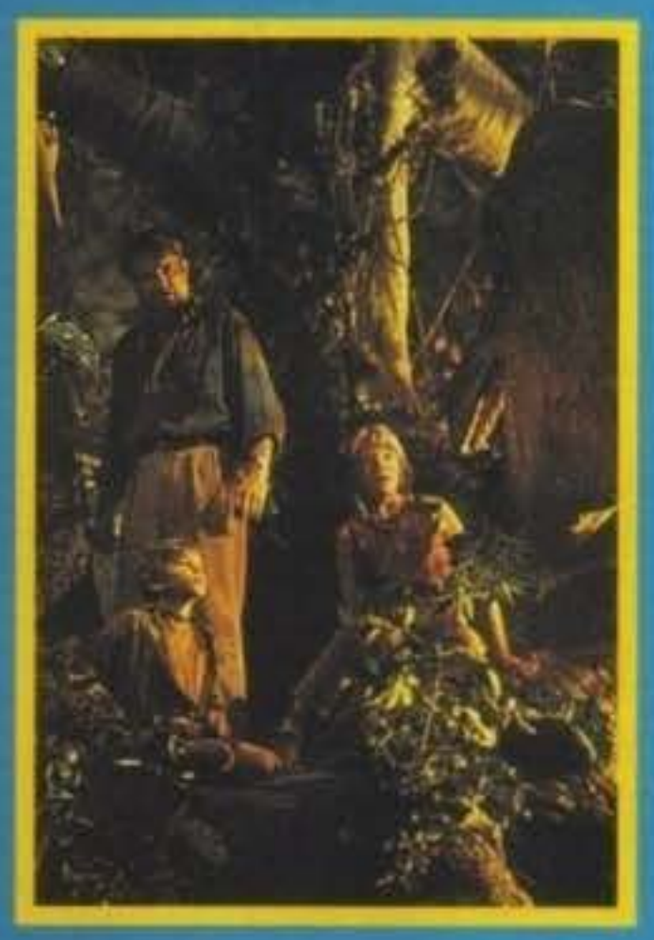
Crichton, Jurassic Park, recentemente trasposto sulla pellicola dalla Universal Picture e dall'Amblin Entertainment Company (alias Steven Spielberg, indimenticabile padre di E.T.).
Il progetto è nato dallo studio del nuovo e celebre romanzo di Crichton, ad opera di numerose case cinematografiche. Il soggetto era tale da prestarsi in maniera ottimale alla trama di un film, e chi, meglio di Steven Spilberg, poteva portare a termine il difficile compito? In realtà l'opera del grande maestro del cinema è stata in qualche modo facilitata dal fatto di dover lavorare con Michael Crichton: se infatti il rischio principale nell'effettuare la trasposizione cinematografica di un romanzo è quello di fraintendere le vere intenzioni dell'autore (per riuscire a far stare in due ore di pellicola un intero libro, è inevitabile che debbano essere fatti dei cambiamenti), questa volta il problema non è sussistito. Crichton è infatti anche un

esperto sceneggiatore, e si è occupato di persona del riadattamento della propria opera.
Fulcro del film è un'isola al largo dell'America Centrale, un vasto e isolato appezzamento di terra, acquistato dal ricchissimo scienziato John Hammond (Sir Richard Attenborough), e adibito a parco naturale. La cosa incredibile è che il parco non viene popolato con comuni e normali animali, bensì con dei veri dinosauri tornati a vivere grazie all'opera del geniale studioso. Hammond è infatti riuscito a isolare il DNA dei dinosauri da alcune zanzare preistoriche, ritrovate in condizioni ottimali all'interno di una serie di pietre d'ambra. Tutta la parte riguardante la disquisizione scientifica, perfettamente approfondita all'interno del romanzo, viene ripresa all'interno del film: sia l'autore che il regista, non volevano infatti produrre unicamente due ore di azione e mostri impazzi-

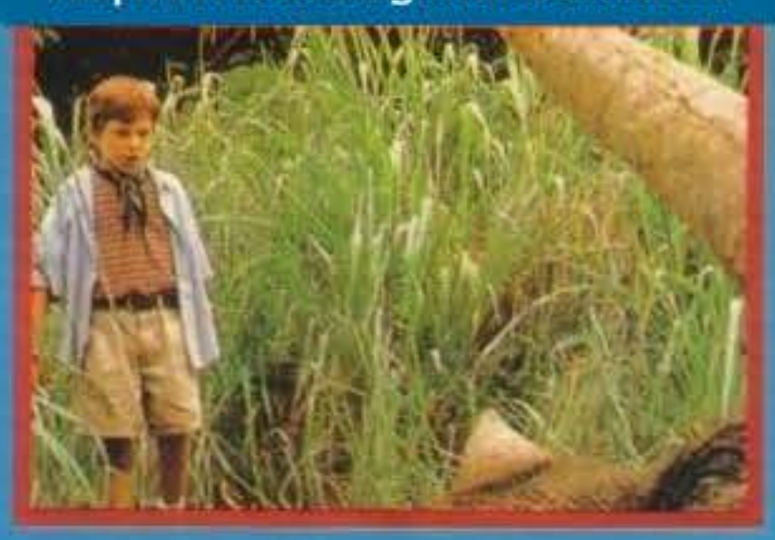
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ti, bensì un lavoro con un buono spessore e con delle solide basi scientifiche.
Fatto sta, che Hammond invita sulla propria isola alcuni studiosi, tra cui il paleontologo Dr. Alan Grant (Sam Neil) e l'esperto di teorie sul Caos Dr. Ian Malcolm (Jeff Goldblum), professori vari e i suoi due nipotini, senza metterli al corrente della sua strabiliante scoperta. Purtroppo non tutto funziona come previsto e i dinosauri, seguendo le teorie del Dr. Malcolm per cui tutto tende naturalmente al Caos, sfuggono da qualsiasi controllo, tornando alla propria primordiale violenza.
Il film, due ore di divertimento, paura ed effetti speciali assolutamente incredibili, non si limita

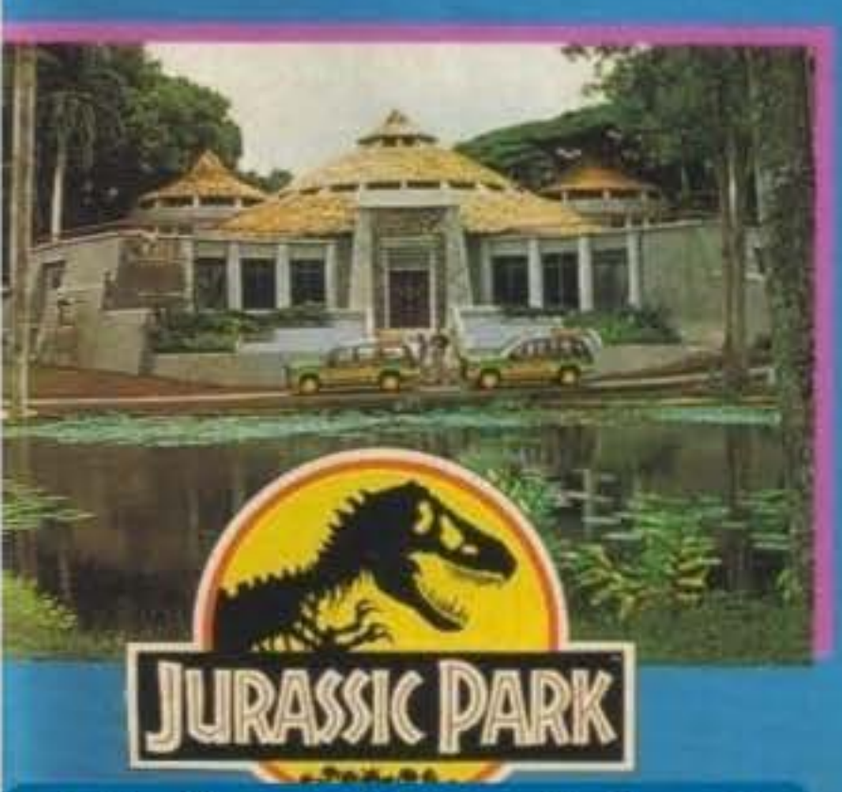


comunque alla pura azione: la trattazione scientifica degli avvenimenti, come abbiamo detto, viene esaurita in maniera veramente ottima e completa. Gli sceneggiatori (lo stesso Michael Critcher e David Koepp) hanno appositamente inserito momenti di distensione (ad esempio durante gli spostamenti) nei quali i personaggi elaborano le proprie teorie. A prevalere è quella enunciata dal Dr. Malcolm, sulla tensione di ogni singolo oggetto verso il Caos, causa fondamentale della pazzia dei mastodontici rettili.
Con questo, non vogliamo comunque dire che l'intero film si limiti a un banale documentario fantascientifico: l'azione non manca di sicura e sono gli effetti speciali a farla da padroni. Per riuscire a ricreare in maniera adeguata i dinosauri, impegnati in azioni di massa estremamente veloci e complesse, è stato utilizzato un sistema di grafica computerizzata (CGI,



Computer Generated Images), capace di risolvere gli annosi problemi causati dai modellini (vi ricordate i vecchi film di Godzilla, dove tutto si muoveva in maniera assolutamente irreale e ridicola?). Ovviamente non è stato facile elaborare programmi capaci di gestire immagini tanto complesse, e i due anni di lavoro sono stati in gran parte dedicati al computer, con i quali si sono prodigati alcuni dei più grandi specialisti in materia di effetti speciali (immancabile, anche se marginale, l'apporto della Industrial Light and Magic, di George Lucas).
Un simile dispiego di tecnologie avanzatissime ha ovviamente causato enormi spese, alle quali Kathleen Kennedy ha cercato di porre freno in tutte le occasioni possibili. Fortunatamente la produzione del film, la cui uscita è prevista in America per il 1° Luglio, non ha subito ritardi di alcun genere e si è svolta senza eccessive complicazioni. L'unico ritardo sostanziale, che si è in fondo tradotto con uno slittamento di un giorno sulla tabella di marcia, è stato causato dall'uragano Iniky, che ha colpito le Hawaii proprio quando la troupe vi stava girando alcune scene.
Come abbiamo detto il film dosa in maniera estremamente sapiente una grande quantità d'azione con un completo background scientifico: alla terribile scena della carica notturna da parte di un Tyrannosaurus Rex, si alternano momenti di pura disquisizione. Non manca, comunque, anche un messaggio più profondo: l tecnologia umana si sta sviluppando in maniera sempre più incontrollabile, presto le tecniche di clonazione saranno all'ordine del giorno, ma la questione morale no è ancora superata. L'autore, in pratica, si chiede se sia veramente giusto utilizzare sempre e comunque le nuove tecnologie, se l'uomo non si debba auto imporre dei freni prima di combinare dei pasticci veramente grossi.
Un appunto che è già stato mosso ai produttori è quello di non aver utilizzato, per un simile capolavoro, attori di spicco. La risposta è stata comunque precisa e chiara: sono i dinosauri a occupare il posto di vere star all'interno di Jurassic Park! Inoltre, dovendo utilizzare personaggi popolari il budget avrebbe potuto anche sfiorare i cento milioni di dollari, una cifra veramente eccessiva per qualsiasi film!
Per l'uscita in Italia del film, temo che sarete costretti ad aspettare almeno fino a Settembre, ma nel frattempo potrete sempre rifarvi con gli innumerevoli gadget che si stanno preparando per invadere il mercato: la conquista dei dinosauri!

ANDREA FATTORI



BREVEMENTE...

Va bene, va bene, lo ammetto! Tra Guerre Stellari, Star Trek e Jurassic Park mi sono fatto prendere un po' troppo la mano, e così non è avanzato spazio per gli altri film. Per farmi perdonare, ecco un brevissimo elenco dei migliori titoli che potrete trovare questo mese al cinema.
Michael Douglas, dopo aver sconvolto con Basic Instinct, ha deciso di mettersi nei panni di uno psicopatico con "Un Giorno di Ordinaria Follia": esperto di armamenti, dopo aver conosciuto una brillante carriera nel periodo della Guerra Fredda, si ritrova improvvisamente disoccupato a causa della distensione. Una coda lunga chilometri sulla via di casa è poi la goccia che fa traboccare il vaso. Abiti in disordine, una lente degli occhiali in frantumi, barba sfatta e sguardo freddo come l'acciaio, Michael attraversa la strada che lo separa da Los Angeles lasciandosi alle spalle una scia di cadaveri. Veramente imperdibile.

Altro grande ritorno è quello di Robert de Niro, in compagnia di Bill Murray, ne "Lo Sbirro, il Boss e la Bionda", storia di un normale poliziotto che, quasi per caso, salva la vita a un potente boss della malavita. Questi lo prende sotto la propria ala protettrice e gli fa "dono" di un'attraente compagna, scelta tra le sue migliori prostitute... il resto ve lo andate a vedere, perché ne vale la pena.
Più impegnato, ma decisamente di altissimo livello, è l'ultimo capolavoro di Jack Nicholson e Danny de Vito (al suo esordio come regista): Hoffa. Si tratta della storia di un uomo che è stato capace di riunire tutti i camionisti americani, dando vita a uno dei più potenti sindacati della nazione, ma che viene coinvolto in una relazione con la mafia. Se avete lo stomaco robusto e in un film non cercate soltanto azione o risate, correte a vederlo al più presto.
Simpatico anche "Ricomincio da Capo", ancora con Bil Murray, questa volta nei panni di un uomo che continua a rivivere lo stesso giorno, mentre è decisamente stucchevole "Amore per Sempre", con Mel Gibson.
Per concludere, un film che forse non arriverà mai nei nostri cinema, ma che vi potrebbe capitare di trovare in videocassetta tra qualche tempo: Dust Devil, di Richard Stanley, già regista di Hardware. Si tratta di un thriller ambientato in Sud Africa, all'interno del quale scorrono magia, elementi western e una buona dose di splatter. La figura del pazzo omicida, una via di mezzo tra Clint Eastwood e Jack lo Squartatore, è veramente grande. Se riuscite, vedete di procurarvi la versione integrale da 120 minuti.
Con questo è tutto. Al mese prossimo!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLASTANDO L'OSCIDO ALIENO

Il titolo originale per questo speciale Talent Scout sarebbe dovuto essere "Un Project X tutto italiano", ma purtroppo sapeva troppo di già visto...

Anche l'esordire con "stavo tranquillamente provando i dischetti malfunzionanti di PC Action quando tutto a un tratto il telefono squillò" mi sembra troppo ovvio come inizio, ma che ci volete fare... è andata proprio così! Stavo tranquillamente provando i dischetti malfunzionanti di PC Action (attività predominante dello scialbo mansionario redazionale cui è sottoposto il nostro Stefano... NdMax) quando, tutto ad un tratto, il telefono squillò. Dopo essermi lanciato verso la cornetta (che per qualche strana ragione è sempre troppo lontana da dove si è seduti!)(Non sarai tu che hai le braccia troppo corte? NdMax)(solo le braccia fortunatamente... NdBDM) e aver risposto con una voce abbastanza demotivata (capita quando si ricevono più di trecento telefonate al giorno!)(se poi sono d'insulti... Ok, sto esagerando, la smetto. Chiedo scusa al nostro Stefano, non è colpa sua se oggi è una di quelle giornate che va tutto storto e ce l'hai con il mondo intero... Alt! Ma cosa sto dicendo? Sono forse impazzito, quasi non mi riconosco più, e dire che l'ho detto anche in

televisione: "E' sempre colpa di Petrullo!" - NdMax)(tutti devono avere il proprio capo espiatorio, chi è superiore ascolta in silenzio... NdBDM)(Adesso fa pure il filosofo, incredibile. NdMax) l'interlocutore dall'altro capo mi chiese se sarebbe potuto passare in redazione a farci vedere uno shoot'em up per Amiga realizzato in collaborazione con altri tre ragazzi (beh, facciamo due e mezzo visto che uno ha solo dodici anni... ed è stato proprio lui il primo ideatore del progetto!).

Sentii subito che il Talent Scout sarebbe stato più corposo questo mese, ma mai mi aspettavo di trovarmi di fronte uno sparatutto di tale fattura (sebbene ancora soggetto a cambiamenti di vario tipo, che dovrebbero in ogni caso ulteriormente migliorarlo).

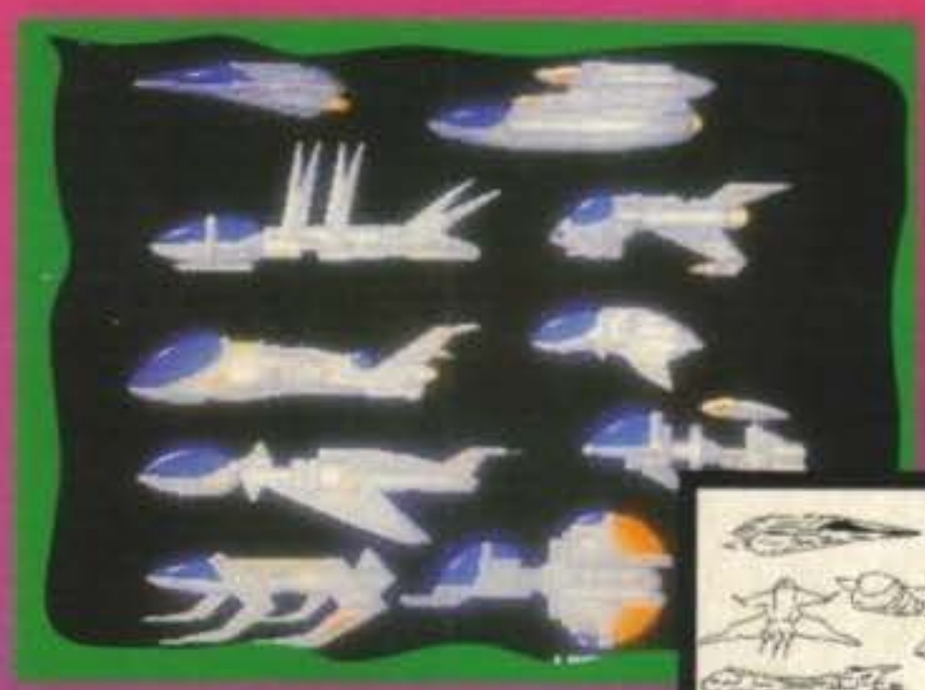
A causa però della solita congiuntura temporale negativa, tipicamente redazionale, l'aspirante programmatore, o meglio, il musicista del gioco giunge in redazione proprio al punto culminante della chiusura di TGM e il Talent Scout era ormai partito verso i lidi del Mac del nostro grafico, ma grazie a un'insperata deroga caporedattoriale, che ci ha garantita un paio di pagine extra, siamo comunque riusciti a mettere insieme l'articolo in tempo per questo stesso numero.

Arrivando finalmente a parlare del gioco posso dirvi che T-Racer s'ispira vagamente a Project-X per impostazione e narra della solita astronave che combatte i soliti alieni con le solite armi aggiuntive all'interno di un universo metacosmico con il solito scrolling orizzontale. Praticamente ho appena dato la definizione dello shoot'em up per antonomasia, ma c'è un ma... Come nel caso del capolavoro dei Team 17 l'aspetto tecnico risulta veramente rilevante. Per quanto riguarda infatti la grafica, tutto è stato interamente disegnato e successivamente scannerizzato in bianco e nero per poi subire un'attenta opera di rifinitura e colorazione con un programma di paint (che non sta per DPaint, chiaro?). Il gioco vanta inoltre una routine di parallasse a "mille strati" simile a quella presente in Lionheart, la grafica dei fondali è a 8 colori più 8 copperizzati, ma ne verranno presto implementati alcuni in trentadue colori standard.

Per ciò che riguarda la grafica quindi non posso che dare un giudizio positivo, oltre infatti alla Proxxima, con il loro HellWind, pochi altri

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

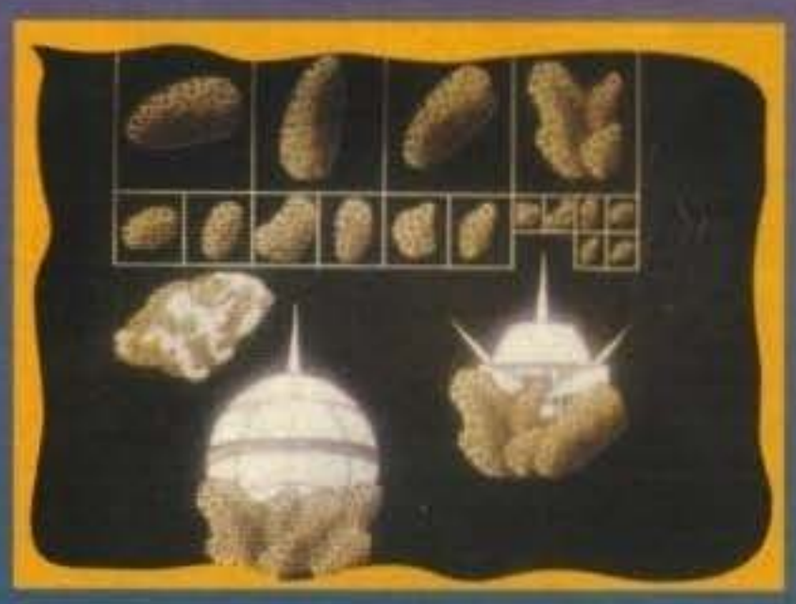
http://www.oldgamesitalia.net/



programmatori italiani ci hanno mostrato una tecnica così elaborata.
Le musiche, realizzate con il famosissimo Pro-Tracker, risultano anch'esse più che discrete (c'è anche un brano tecno poi che non è affatto male!).
Il numero degli stage non è ancora stato ben definito, ma tra un livello e l'altro abbiamo una fase bonus estremamente divertente e giocabile che riproduce un "simulatore di corsa all'interno di un tunnel vettoriale (grafica a "fildiferro") a mo' di Morte Nera" visualizzato sul video di una console portatile, ottima idea, non c'è che dire.

Durante il gioco potrete naturalmente potenziare il vostro armamento in maniera del tutto automatica. Distruggendo infatti le ondate di nemici che vi vengono incontro (con un fare molto simile a quello che Max usa quando ha bisogno di foto e, casualmente, non c'è nessuno disposto a farle tranne il povero sventurato che cade sotto le sue urfide mani!) potrete raccogliere un power-up che incrementerà la potenza di fuoco del vostro vascello e nell'eventualità che l'arma in vostro possesso sia già al suo massimo passerete alla configurazione successiva con un'arma diversa e più devastante. La vostra astronave ha poi un sistema di stealth a tempo (che cambierà a seconda dei risultati ottenuti nella fase bonus di cui ho parlato poco sopra) che, una volta attivato, vi permetterà di disabilitare la collisione con i vascelli nemici.
Durante il gioco avrete anche un livello d'energia, che naturalmente calerà progressivamente se cozzate contro un'altra astronave; raggiunto il livello zero perderete una delle tre vite a disposizione, cosa che, fortunatamente, non vuol dire perdere tutto l'armamento che avete raccolto sino ad allora, bensì solo una piccola parte.
A fine livello non poteva assolutamente mancare il solito mostrone (che, ahimè, non era ancora presente).
La difficoltà del gioco è ancora da calibrare (effettivamente ci è sembrato un po' duretto da domare!).
L'astronave del giocatore è abbastanza rivedibile, così come alcuni sprite, generalmente comunque la grafica si rivela pulita; per il resto non mi sembrano esserci grosse lacune.
Il gioco finale funzionerà su Amiga 500 e su Amiga 1200 con probabilmente alcune schermate che sfrutteranno i nuovi chipset AGA, sarà installabile su hard disk e... poi basta!!!
T-Racer è programmato direttamente in Assembler (ciò vuol dire tutto di guadagnato in termini di velocità ecc.), i Virtual Dreams contano di farci avere un loro nuovo demo al più presto e, sinceramente, non vediamo l'ora...

Stefano "BDM" Petrullo



VIRTUAL DREAMS

I COMPONENTI DEL TEAM SONO QUATTRO:
PROGRAMMATORE... ALBERTO LONGO
GRAFICO... ANTONIO BEATRICE E GIANLUCA ABATE
SONORO... PIERPAOLO DI MAIO (CHE POI È COLUI CHE È VENUTO A TROVARCI IN REDAZIONE ASSIEME A UN AMICO DI CUI NON RICORDO PIÙ IL NOME, MEA CULPA).

BRAVI RAGAZZI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO

È RIECCOCI PER IL SETTIMO MESE CONSECUTIVO (NON CHE LA COSA CI DISPIACCIA, TUTT'ALTRO!) DI NUOVO QUI A PARLARE DI TALENTUOSI PROGETTI CHE, DOPO L'APPARENTE CALO DELLO SCORSO NUMERO, HANNO RIPRESO AD ARRIVARE PIÙ NUMEROSI CHE MAI. LA NOSTRA PRESENZA AD ABACUS HA OLTRETUTTO DATO I SUOI FRUTTI E SINCERAMENTE SIAMO MOLTI CONTENTI DI CONOSCERVI DAL VIVO. CHE DIRE QUINDI, CONTINUATE A SPEDIRE MATERIALE, NOI TANTO SIAMO SEMPRE QUI...

Talent STAR

MANGA SHOW DEGLI INDASTRIA

E' RARO CHE IN REDAZIONE ARRIVINO DEI DEMO, MA QUESTA VOLTA SIAMO FIERI CHE LE COSE SIANO ANDATE DIVERSAMENTE. IL GRUPPO DEGLI INDASTRIA CI HA SPEDITO UN FANTASTICO SLIDE-SHOW ACCOMPAGNATO DA UN MODULO PROTRACKER CHE CI HA LASCIATI ABBASTANZA ALLIBITI.

LE IMMAGINI, COME AVRETE CAPITO DAL TITOLO, SONO TUTTE A TEMA GIAPPONESE CON UNA PARTICOLARE CURA PER I DETTAGLI DI ALCUNE E UNO STILE ABBASTANZA APPROSSIMATO PER DELLE ALTRE. PERCHÉ IL TALENT STAR? SEMPLICE, IL DEMO È OTTIMAMENTE PRESENTATO, ATMOSFERICO E INSOMMA RENDE BENE...

LA DURATA DEL TUTTO È DI CIRCA 30 MINUTI NEI QUALI POTRETE VEDERE AKIRA, NADIA, LAMÙ, IL PAPÀ DI RANMA E MOLTI ALTRI PERSONAGGI GIAPPONESI DISEGNATI COL FIDO AMIGA. LE RISOLUZIONI USATE SONO ALTA E MEDIA RISOLUZIONE A 16 COLORI E IL TUTTO È STATO MESSO INSIEME TRAMITE UN PROGRAMMINO REALIZZATO IN AMOS.

APPENA AVETE QUALCOS'ALTRO DA PROPORCI FATECI UN FISCHIO (O UNA TELEFONATA!!!), SIAMO TREPIDANTI...

Talent STAR

EVIL NATION

DI GIANANDREA TERZI

ED ECCOCI AL SECONDO TALENT STAR DI QUESTO MESE, QUELL'RPG CHE QUALCHE MESE FA CI STUPÌ PER LA DEMENZIALITÀ

E LE TROVATE ULTRA-RIDICOLE COME L'EROE CHE SE NE VA IN GIRO PER I DUNGEON PIENI DI MOSTRI IN CIABATTE E CANOTTIERA.

QUESTA UPGRADE CI HA ANCORA PIÙ CONVINTI DELLE POTENZIALITÀ DEL TUO LAVORO E I MIGLIORAMENTI CHE HAI APPORTATO AL TUO PROGRAMMA SONO VERAMENTE POSITIVI; LA GRAFICA È STATA RIVISTA, IL SONORO IDEM (HAI AGGIUNTO ANCHE LA MUSICA NELL'INTRODUZIONE) E NON STENTIAMO A CREDERE CHE TU ABBIA ORMAI RAGGIUNTO IL LIMITE MASSIMO DI MEMORIA DISPONIBILE AL TUO AMIGA (1MB, PENSIAMO).

CI DISPIACE MOLTISSIMO CHE IL TUO LAVORO RESTERÀ FERMO PER UN ANNO (RICCHI PREMI A CHI INDOVINA LA MOTIVAZIONE)(SÌ, LA STESSA MOTIVAZIONE CHE TI PORTERÀ A VISITARE IL DISTRETTO MILITARE DI MILANO IL 1 LUGLIO DELL'ANNO CORRENTE CARO IL MIO MIRKO... NDBDM), COMUNQUE NOI I NOSTRI BRAVI CONSIGLI TE LI DIAMO LO STESSO; PRIMA DI TUTTO DOVRESTI INSERIRE L'AUTOMAPPING (LO SAPPIAMO, NON È UNA COSA FACILE) CHE CI AIUTEREBBE MOLTISSIMO A NON PERDERSI NEI TUOI INTRICATISSIMI DUNGEON, SECONDO POTRESTI RENDERE UN PO' PIÙ VARIA LA GRAFICA DEI DUNGEON E TERZO... CONTINUA COSÌ (APPENA POTRAI) E VEDRAI CHE I TUOI SFORZI VERRANNO PREMIATI, PRIMA O POI.

AXTRO - THE SPACE ODISSEY -

DI DAVIDE MAURI

QUESTO TITOLO ALTISONANTE POTEVA NASCONDERE SOLO UNO SHOOT'EM UP CHE COMPRENDE ALCUNI ASPETTI CARINI TIPO IL SOLITO NEGOZIO DI METÀ LIVELLO, LE ARMI AGGIUNTIVE ECC.

CHE DIRE, IL GIOCO È REALIZZATO IN AMOS, MA NON RIESCE AD ATTRARRE PIÙ DI TANTO A CAUSA DI UNA GESTIONE DELL'ASTRONAVE NON PROPRIO OTTIMA, UN ASPETTO GRAFICO ABBASTANZA MEDIOCRE E UNA REALIZZAZIONE TECNICA CHE RICHIEDE ANCORA PARECCHI MIGLIORAMENTI, IL LAVORO DA FARE È ANCORA TANTO QUINDI, NON BUTTARTI GIÙ COMUNQUE E CONTINUA A LAVORARCI SOPRA.

CLONE DI STREETFIGHTER II

BY BUTTURINI IVO

FINALMENTE UN GIOCO PROGRAMMATO IN ASSEMBLER! NON FRAINTENDETE NON CE L'ABBIAMO SU CON GLI UTILIZZATORI DEL VALIDISSIMO AMOS (PER NON PARLARE DELL'AMOS PRO), PERÒ BISOGNA AMMETTERE CHE PROGRAMMARE DIRETTAMENTE L'AMIGA È TUTTA UN'ALTRA COSA!

IN OGNI CASO IL CLONE DI STREET FIGHTER II CHE IVO CI HA PORTATO ALL'ABACUS NON ERA NIENTE MALE, MA ANDAVA ANCORA PARECCHIO RIVISTO; LA GRAFICA ERA UN PO' TROPPO SFARZOSA, GLI SPRITE SONO RIPPATI (NON È UN CASO DI LAMER, INFATTI SIAMO STATI AVVERTITI PER TEMPO) DA QUELLI DI SF2 PER AMIGA (DE GUSTIBUS), LO SCROLLING ERA UN PO' IMPRECISO E LA GIOCABILITÀ RIMANE UN MISTERO VISTO E CONSIDERATO CHE NON SI POTEVA FARE ALCUNA MOSSA.

LAVORATECI UN PO' SOPRA POI FATEVI RISENTIRE.

SOCCER CAR DELLA OLOGRAM DESIGN

"UN CONCETTO DI GIOCO TOTALMENTE INNOVATIVO" ECCO CHE COSA SOSTENGONO I PROGRAMMATORI DELLA OLOGRAM, MA QUELLO CHE CI PROPONGONO NON CI SEMBRA PROPRIO UN CAPOLAVORO.

NON CE NE VOGLIATE A MALE, MA NON CI SIAMO PROPRIO SIA PER CIÒ CHE RIGUARDA LA TECNICA (CHE COMUNQUE, COME AVETE SOSTENUTO VOI STESSI, È DEL TUTTO PROVVISORIA) SIA PER LO SCHEMA DI GIOCO CHE NON È POI COSÌ INNOVATIVO.

SE VOLETE UN CONSIGLIO RICOMINCIATE TUTTO DA CAPO PERCHÉ ALLO STATO DI COSE ATTUALI NON PENSO NE TRARRETE GRANCHÉ.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUIGI RECANATESE E IL SUO GIOCO (E TRE!)

Tanto per non farci sentire la sua mancanza il caro Luigi ci spedisce un'altro demo del suo gioco.

I miglioramenti ci sono, su questo non ci piove, la grafica ha subito un buon remake e sono stati aggiunti particolari come piattaforme fisse e mobili, barriere, missili, molle; la giocabilità andrebbe migliorata in quanto capita non di rado che si muoia per delle collisioni non troppo precise (dovresti eliminare quella routine che uccide il personaggio quando casca su una punta).

Non male l'editor che hai usato per sviluppare la grafica del tuo gioco, abbastanza intuitivo e non molto difficile da usare.

La routine che espande i bob ci è sembrata più che buona (sopratutto sull'A1200), ma sicuramente già vista qualche milione di volte.

A quando qualcosa di "ancora più definitivo"?

I LAMER, SE LI CONOSCI LI EVITI SE NON LI CONOSCI TI PLAGIANO...

So che col Talent Scout questo argomento non c'entra poi tanto, ma alla luce degli ultimi lavori giunti in redazione sia io che Mirko ci siamo abbastanza stufati di visionare materiale "rubato" dal pubblico dominio (o peggio... vedi Zool).

Un lamer è in pratica un viscido esserino peloso che vede una schermata, sente un modulo particolarmente bello, lo "rippa" con qualche programma dedicato e poi lo spaccia per suo inserendolo magari in una collezione che poi manda al Talent Scout (o in giro per le BBS). Visto che Mirko e io, pur non ritenendoci dei geni, non ci consideriamo però degli sprovveduti e, grazie a una telefonata e a qualche indagine, abbiamo scoperto che alcune delle immagini (per non dire tutte, ma non vorremo sbagliarci) spedite da tale Gaetano Bognani non erano di sua creazione. Se siete dei lamer anche voi evitate pure di leggere il Talent Scout perché di spazio per gente come voi qui non troverete proprio.

Decidete voi ora che come comportarvi, ma ricordatevi che se in numero di TGM verrete acclamati, appena scoperta la truffa non tarderemo a smentire i nostri apprezzamenti rendendo anche noti i nomi di chi ha compiuto il fattaccio. Volete essere Lamer? No problemo, ma fateci il favore di non romperci le scatole spedendoci roba non vostra (tra l'altro piena di virus, se qualcuno di voi sa come si comporta il famoso Lamer Exterminator avrà inteso bene le nostre parole), o perlomeno ammettete che non lo è.

Ci siamo sfogati...

CLONE DI STREET FIGHTER II CLONE

by Salvatore Asero e Sean Mancuso

Dopo le schermate apparse sul numero scorso di TGM Salvatore Asero si rifà vivo con un demo di un ipotetico clone di Street Fighter II che sfrutta i fondali da lui spediti il mese scorso, come avevamo pronosticato il risultato non è dei più esaltanti; colori sono troppo confusi e 64 un po' sono troppi, la risposta del joystick è molto imperfetta, per il resto ci siamo. Peccato che non ci sia nient'altro...

Non ti arrabbiare, però di punti a favore per il tuo gioco non ne troviamo proprio! Continua a spedire materiale comunque perché prima o poi riuscirai ad azzeccare la strada giusta.

DISCHI MARCI O BUCATI?

Ok, questo mese gli sfortunati che ci hanno spedito programmi non funzionanti rispondono al nome di Guglielmi Andrea (moduli Startrekker a otto voci), dice di averci mandato anche lo Startrekker, noi però non l'abbiamo trovato! Che se ne sia andato senza avvisare?

Il secondo è il Lamer Master (vincitore del premio Colonna Infame 1993) che ci ha spedito cinque dischi completamente spappati (da cosa lo scoprirete nella biblioteca d'Alessandria infame: gli untori del 2000). Il terzo risponde al nome di Moreno Pollastri con ben due dischi rovinati su due (erano immagini vero?).

Augh, per questo mese todo es terminado!

LA BIBLIOTECA D'ALESSANDRIA INFAME: LE TARME MANGIALIBRI DEL 2000.

State crescendo, ma anche noi! volevate distruggerci, ma noi abbiamo ulteriormente rafforzato le nostre difese sia sul fronte PC che sul fronte Amiga, ma vediamo gl'ingestatori di questo mese:

L'incredibile, unico, fantastico Salvatore "Lamer Master" Pagano che, oltre a spedirci immagini rippate e cose simili ci manda ben 10 (e dico 10!) virus disseminati su cinque dischi; si tratta di Saddam e Byte Bandit presenti entrambi su ogni dischetto... il risultato è stato devastante!

Segue a breve distanza Andrea Guglielmi con un bel Lamer Exterminator 4 (un po' più aggiornato, ma ancora troppo vecchio per scalfire il nostro Amiga). Poi abbiamo Moreno Pollastri con un comunissimo Byte Bandit 1 e infine Ivano Canobbio che ci allieta con un pallosissimo Saddam Virus.

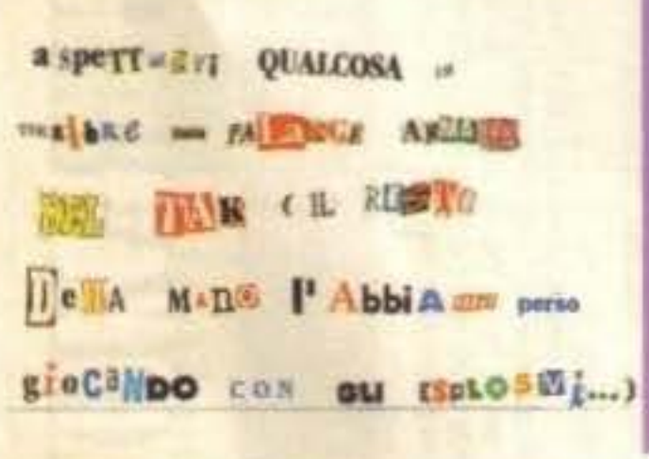
Eh già, ce la state mettendo tutta, ma nessuno ce la fa contro Gund... scusate Mirko mi ha distratto, volevo dire BootX.

F.P. MASTER DISK 1.1

by Fabio Passon

Un'aggiornamento per il Master Disk (che ricordiamo essere una raccolta di programmini in Amiga Basic) che aggiunge alcune nuove routine e ne migliora delle altre (comunque l'utilità di tutti questi programmi è molto dubbia. NdBDM), in ogni caso il nostro consiglio rimane quello di passare al mitico Amos che vedrai, ti regalerà molte soddisfazioni.

Per quanto riguarda la domanda su chi è, o meglio cos'è Shin, ti possiamo solo dire che si tratta di un'essere abominevole che è meglio non incontrare di notte in una strada buia e stretta, altrimenti... in ogni caso preparati a riceverlo a casa visto che insisti a spedirci stupidi scherzi per il workbench!!!



IMPENETRABILE XENIA

Riceviamo e pubblichiamo il messaggio minatorio della Falange Armata del Tak: "Aspettatevi qualcosa di terribile dalla Falange Armata del Tak (il resto della mano l'abbiamo perso giocando con gli esplosivi)...". Bene, cara la mia Falange, le probabilità che hai di avvicinarti allo spazio aereo della nostra redazione sono alquanto improbabili visto che uno stormo di F16 Falcon appartenenti ai famosissimi e temutissimi Stern's Wildcats copre per 24 ore al giorno un'area di circa 15 chilometri al di sopra dei nostri uffici; se poi sei intenzionato ad attaccarci via terra sappi che Lobo, Capitan Bustina, il temibile Shin, il perfido Alex, il tirannosaurico Max, le culate mortali della Roberta insieme a una ventina di uomini appartenenti a un nucleo speciale ci difendono (senza dimenticarsi il taurissimo portinaio dall'alito paralizzante che presidia l'entrata) contro ogni tipo di attacco.

Allora ti aspettiamo, d'accordo?

BOX VOGLIO UNA MANO!!!

Massimiliano Salustri cerca programmatori (bravi!) che lavorino su Amiga o PC per programmare un utility tipo Scumm da utilizzare per lo sviluppo di avventure competitive. Sottolinea che c'è già una casa editrice interessata al progetto; se volete contattarlo scrivete a: Massimiliano Salustri, via S. Maria 14, 67062 Magliano Dei Marsi (AQ). Luigi Recanatese cerca un grafico: scrivete a Luigi Recanatese via C. Colombo 1, 45010 Ceregnano (Rovigo).

ZOOL DI JAK DI TONNO E P.O.W. PER PC

Ho fatto una gaffe il mese scorso, una tremenda gaffe, ho recensito il gioco di Jak di Tonno per PC credendo che fosse una versione "vera". Solo ora ho scoperto che Jak di Tonno e il signor Gremlin Graphics sono la stessa persona; che onore ospitare nel Talent Scout un gioco della Gremlin, ma come mai è stato già pubblicato? E come mai il demo di PC Action 12 è il medesimo che ci hai spedito? E soprattutto vedi di andarti a nascondere brutto lamer che non sei altro, ma ricordati una cosa: prima di ritornare nell'ombra leggiti il paragrafo a te dedicato in questo numero del Talent Scout, potresti imparare qualcosa di utile...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512,
256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 749.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante per A1200	L. 134.000
Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico	L. 600.000
Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm	L. 279.500
Digitalizzatore Stereofonico Home Kit Musik 56 Mhz stereo	L. 199.000
Espansione A600 e A1200 esterne PCMCA 2 Mb	L. 350.000
4 Mb	L. 490.000
Offerta speciale dischi	
DD 100 pezzi	L. 89.000
HD 100 pezzi	L. 120.000
Genlock Maxigent y/c se/ardo 2 CVBS IN/OUT 1 SVHS IN/OUT A1200 e A4000 cromakey incorporato via software	L. 899.000
1 K III Action Replay per A500	L. 139.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000

ESPANSIONI PER AMIGA 1200

Espansioni per A1200 con coprocessore matematico 32 bit

Espansione di memoria 4 MB 32 bit
Coprocessore matematico opzionale
Clock in tempo reale con batteria a tampone
32 bit zero Wait State RAM ad alta densità
5 volte più veloce di un A500

GARANZIA 18 MESI

• PC 1204 4MB con clock	L. 468.000
• PC 1204 4MB con clock e 20Mhz 68881 FPU	L. 648.000
• PC 1204 4MB con clock e 25Mhz 68882 FPU	L. 698.000
• PC 1204 4MB con clock e 33Mhz 68882 FPU	L. 738.000
• PC 1204 4MB con clock e 40Mhz 68882 FPU	L. 798.000
• PC 1204 4MB con clock e 50Mhz 68882 FPU	L. 878.000

Non invalida le garanzie

NOVITÀ PER AMIGA 1200/600/4000

Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante	L. 170.000
Genlok Microgenius Sempro	L. 399.000
Midi professional 3 in 2 out trough	L. 60.000
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono	L. 179.000
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms	
40 MB L. 399.000 — 60 MB	L. 480.000
80 MB L. 599.000 — 120 MB	L. 850.000
Nuovi Controller SCSI per A2000	L. 290.000
Espansioni 2 MB per A2000	L. 199.000

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0,28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.540.000

OFFERTA
PC 386 sx
2 MB Ram VGA
Super MS Dos 5.0
2 Seriali, 1 Parallela,
Mouse e tastiera estesa

HD 40Mb	L. 750.000
HD 50Mb	L. 990.000
HD 80Mb	L. 1.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L. 92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L. 356.000
Batteria di riserva	L. 115.000
Tastierino numerico esterno	L. 115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L. 115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin, 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L. 184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L. 356.000
Batteria di riserva	L. 115.000
Tastierino numerico esterno	L. 57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L. 57.000
Scheda fax/modem interno	L. 310.000
Dockin station	L. 356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO BLASTER
Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

THUNDER BOARD
L. 199.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 430.000

Schede VGA per PC con 2 Mb NCR RAM DAX XGA
£ 330.000
65536 COLORI

NEC P 20 24 aghi 200/300 cps	L. 550.000
Star LC 24-200 color 24 aghi 250 cps	L. 699.000
Monitor per Amiga	
Commodore 1084 S stereo	L. 399.000
Philips 8833 II stereo	L. 399.000
Controller per Amiga 500 impact serie II	L. 649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%	
40 Mb SCSI per Amiga 500	L. 299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500	L. 469.000

SCANNER MANUALE PROLAB 400 DPI, 256 TONALITÀ + OCR L. 399.000

NOVITÀ COMMODORE PC
MS DOS 5.0 con licenza
MONITOR SUPER VGA 14" Color

£. 1.800.000 + IVA

486 SLC 25MHZ CPU • 2 MB RAM • CACHE INTERNA CPU • HARD DISK 120 MB 11 Ms • TASTIERA ESTESA 102 TASTI • 2 Seriali, 1 Seriale PS 2 1 Parallela • Schede VGA Super 16.8 Milioni di colori

IN OMAGGIO AI PRIMI 50 ACQUIRENTI
UNA STAMPANTE 80 COLONNE BIDIREZIONALE
GRAFICA 200 CPS MODULO CONTINUO E CARTA LETTERA MPS 1230

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942
OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

NOVITÀ ASSOLUTA
AMIGA 4000/30/3/80
68030 con 80 Mb HD - 4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000
il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600
£. 479.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

COMPUTER STAKAR

386-SX 33 MHz hard disk 120 MB	1.534.000
386-DX 40 MHz hard disk 120 MB	1.959.000
386-DX 40 MHz hard disk 210 MB	2.153.000
386-DX 40 MHz hard disk 340 MB	2.719.000
386-DX 40 MHz hard disk 120 MB	2.317.000
386-DX 40 MHz hard disk 210 MB	2.511.000
386-DX 40 MHz hard disk 340 MB	3.077.000
486-DX 33 MHz hard disk 120 MB	2.911.000
486-DX 33 MHz hard disk 210 MB	3.105.000
486-DX 33 MHz hard disk 340 MB	3.671.000
486-DX2 50 MHz hard disk 120 MB	3.181.000
486-DX2 50 MHz hard disk 210 MB	3.375.000
486-DX2 50 MHz hard disk 340 MB	3.941.000
486-DX2 66 MHz hard disk 120 MB	3.502.000
486-DX2 66 MHz hard disk 340 MB	4.263.000

COMPUTER COMMODORE AMIGA

Amiga 500	419.000
Amiga 600	499.000
Amiga 600 HD 40 MB	799.000
Amiga 1200	799.000
Amiga 1200 HD 40 MB	1.099.000
Amiga 1200 HD 80 MB	1.499.000
Amiga 1200 HD 120 MB	1.899.000
Amiga 2000	999.000
Amiga 2000 HD 120 MB	1.699.000
Amiga 4000-30 3-8 hard disk 85 MB	2.595.000
Amiga 4000-30 3-12 hard disk 125 MB	2.795.000
Amiga 4000-40 3-12 hard disk 125 MB	3.995.000
Amiga 4000-40 3-20 hard disk 210 MB	4.295.000

COMPUTER COMMODORE CDTV

CDTV Computer System + Enc. Groeler	1.199.000
Trackball ad infrarossi	179.000
Mouse	115.000
Tastiera	129.000
Genlock PAL	319.000
Scheda Scart	79.000
Caddy x2	39.000
Personal Ram Card 64 KB	195.000
Personal Ram Card 256 KB	575.000

COMPUTER COMMODORE PC

PC 386-SX 25-40 hard disk 40 MB	1.150.000
PC 386-SX 25-80 hard disk 80 MB	1.295.000
PC 386-SX 25-12 hard disk 125 MB	1.395.000
PC 486-SLC 25-40 hard disk 40 MB	1.440.000
PC 486-SLC 25-12 hard disk 125 MB	1.690.000
PC 486-25C 3-12 hard disk 125 MB	1.990.000
PC 486-25C 3-20 hard disk 210 MB	2.350.000
PC 486-33C 3-12 hard disk 125 MB	2.440.000
PC 486-33C 3-20 hard disk 210 MB	2.890.000
PC 486-66C 3-12 hard disk 125 MB	3.620.000
PC 486-66C 3-20 hard disk 210 MB	3.990.000

COMPUTER EUROSYS

Computer forniti con monitor mono 14" e hd 40 MB

386-SX EuroSys 33 MHz	1.330.000
386-DX EuroSys 40 MHz cache 128K	1.530.000
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	2.140.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 128K	3.110.000

CONFIGURAZIONI SU MISURA

Prezzi da aggiungere al costo base

con secondo disk drive 3"1/2 da 1.44 MB	95.000
con secondo disk drive 5"1/4 da 1.2 MB	120.000
con scheda SoundBlaster Pro	320.000
con scheda SoundBlaster 16-ASP	525.000
diff. per SuperVGA 1 MB	65.000
diff. per SuperVGA Win. Accel. 16 mil. di colori	110.000
diff. per SuperVGA Local Bus VESA 16 mil.col.	230.000
diff. per SuperVGA S3 Accel. 16 mil. col.	380.000
diff. per mon. col. 14" 1024x768	310.000
diff. per mon. col. 14" 1024x768 Low Emission	510.000
diff. per mon. col. 17" 1280x1024 Low Emiss.	1.550.000
diff. per mon. col. 20" 1280x1024 Low Emiss.	2.980.000
con controller IDE cache 2,5 MB Ram (0,5 ms.)	380.000
differenza per hard disk 85 MB IDE 15 ms.	160.000
differenza per hard disk 125 MB IDE 15 ms.	305.000
differenza per hard disk 210 MB IDE 15 ms.	510.000
differenza per hard disk 340 MB IDE 12 ms.	985.000
differenza per hard disk 520 MB IDE 12 ms.	1.880.000
con controller SCSI	110.000
con controller SCSI cache 2 MB Ram (0,4 ms.)	750.000
differenza per hard disk SCSI 210 MB 15 ms.	830.000
differenza per hard disk SCSI 520 MB 12 ms.	1.890.000
differenza per hard disk SCSI 1 GB 11 ms.	2.990.000
con tape streamer 250 MB	730.000
differenza per cabinet minitower 4 posizioni	25.000
differenza per cabinet tower 5 posizioni	140.000
differenza per 2 MB Ram (solo per 286 e 386-SX)	65.000
differenza per 4 MB Ram (tutti)	215.000
differenza per 8 MB Ram (solo per 386 e 486)	510.000

STAMPANTI

Sekosha SL-90	475.000
Sekosha SL-95 color	625.000
Star LC-20	395.000
Star LC-24/20	650.000
Star LC-100 color	450.000
Star LC-24/100 24 aghi	595.000
Star SJ-48 InkJet	710.000
Star LC-24/200	820.000
Star LC-24/200 color	880.000
Commodore MPS 1230	315.000
Commodore MPS 1270	299.000
Commodore MPS 1550 color	415.000
Nec P20	699.000
Nec P30 136 colonne	899.000
Nec P70 136 colonne	1.440.000
Canon BJ-10EX	660.000
Canon BJ-20	795.000
HP DeskJet 500	875.000
HP DeskJet 500-C Color	1.160.000
HP DeskJet 550-C Color	1.625.000
HP LaserJet III-P	3.082.000
HP LaserJet 4	4.105.000
HP LaserJet 4-M	5.414.000
MicroLaser Plus 9 pag/min 0,5 MB Ram	1.699.000
MicroLaser Plus PS 9 pag/min 1,5 MB Ram	2.450.000
MicroLaser XL 16 pag/min 0,5 MB Ram	4.350.000
MicroLaser XL PS 16 pag/min 1,5 MB Ram	5.090.000
Epson LX-400 80 col. 180 cps 9 aghi	399.000
Epson LQ-100 80 col. 180 cps 24 aghi	539.000
Epson Stylus 800	819.000
Epson LX-850 80 col. 200 cps 9 aghi	640.000
Epson LX-1050 136 col. 200 cps 9 aghi	910.000
Epson FX-850 80 col. 260 cps 9 aghi	860.000
Epson FX-1050 136 col. 260 cps 9 aghi	1.050.000
Epson LQ-450 80 col. 220 cps 24 aghi	795.000
Epson LQ-570 80 col. 250 cps 24 aghi	840.000
Epson LQ-1070 136 col. 250 cps 24 aghi	1.190.000
Epson LQ-870 80 col. 330 cps 24 aghi	1.250.000
Epson LQ-1170 136 col. 330 cps 24 aghi	1.580.000
Epson LQ-1060 col. 136 col. 300 cps 24 aghi	1.880.000
Epson LQ-2550 col. 136 col. 600 cps 24 aghi	2.460.000
Epson EPJ-200 inkjet 136 col. 1 pag/min	2.250.000
Epson SQ-870 inkjet 80 col. 550 cps	1.410.000
Epson SQ-1170 inkjet 136 col. 550 cps	2.050.000
EPL-4000 laser 300 dpi 6 pag/min 0,5 MB	1.630.000
EPL-4100 laser 300/600 dpi 6 pag/min 0,5 MB	1.940.000
EPL-4300 laser 300/600 dpi 6 pag/min 1 MB	2.060.000
EPL-7500 laser 300 dpi 6 pag/min PS 2 MB	4.130.000

MULTIMEDIA

SOUNDMACHINE Soundblaster 2.0 + joy + casse + 3 giochi	259.000
SOUNDBLASTER PRO DELUXE La più venduta scheda audio musicale con bus ISA	325.000
SOUNDBLASTER PRO BASE MCA Scheda audio musicale con bus Microchannel (PS2)	549.000
SOUNDBLASTER PRO 16 ASP Nuova scheda con frequenza di campionamento da 5 a 44.1 kHz a 16 bit	539.000
WAVEBLASTER software e drivers per Windows 3.1	449.000
MIDIBLASTER Modulo musicale Midi high-quality. Con software, dischi musicali, cavi e alimentatore	485.000
SOUNDBLASTER MIDI KIT Adattatore Midi per Soundblaster + software	99.000
SOUNDBLASTER CD-ROM Lettore interno CD-Rom per Soundblaster con 2 CD	649.000
SOUNDBLASTER MULTIMEDIA KIT	999.000
SB MULTIMEDIA KIT EDU-TAINMENT	1.095.000
SB MULTIMEDIA CREATIVE KIT Kit Multimediali con lettore CD-ROM, scheda Soundblaster, casse, interno, ecc. Varie configurazioni	1.195.000
VIDEOBLASTER Scheda digitalizzatrice per PC VGA con driver per Windows 3.1	649.000
VIDEOBLASTER DEVELOPER KIT Set aggiuntivo per sviluppare programmi utilizzando la scheda Videoblaster	159.900
VIDI MEDIA PRO PLUS Scheda digitalizzatrice PC con ingressi VC e S-VHS supporta anche S-VGA 1024x768, software anche per Windows 3.1	949.000

Disponibili inoltre centinaia di altri articoli hardware e software pronta consegna. Richiedete il nostro catalogo gratuito

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Le vostre missive vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL - XENIA EDIZIONI - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

PROLOGO

Ok, ok, comprendo che sarebbe già stato il caso di far tornar un po' d'ordine all'interno di questa sacra rubrica, ma purtroppo una decisione definitiva su chi sarà il conduttore ufficiale della baracca ancora non è stata presa.
Qui in redazione in compenso s'è subito aperta una brutale guerra di successione senza esclusione di colpi, con ripetuti e subdoli tentativi di seduzione del nostro beneamato caporedattore per indurlo a pronunciare quel fatidico sì, ci hanno provato con damigiane di succo di pera, poster al naturale di Roberto Baggio, vagonate di fiammanti Ferrari Rosse (modellini, purtroppo, altrimenti credo che le cose sarebbero andate diversamente), mazzi di carte appositamente truccate (per il suo poker settimanale), perfino percentuali sugli stipendi... Ma niente da fare, la situazione è ancora per il momento stazionaria. Ne riparliamo il mese prossimo...

BETACONSIDERAZIONI

Non credo sia poi così importante quello che fanno gli altri, la prima vera preoccupazione dev'essere impegnarsi a fondo per ottenere il massimo dalla direzione che si ritiene giusta. Anche se questo certo non significa che le altrui opinioni non debbano essere comunque tenute adeguatamente in considerazione.
Quanto segue nelle prossime righe prende spunto da una dubbia affermazione, decisamente equivoca, oltre che falsa, che ho avuto recentemente modo di leggere; affermazione che non solo ci riguarda implicitamente, ma offre un valido spunto per chiarire alcuni delicati aspetti della nostra attività redazionale.
La chiave dell'intero discorso in questione è questa: il rifiuto categorico a recensire beta-version.
Vediamo quindi di chiarire che cosa sono queste benedette beta-version e, soprattutto, cosa affatto facile, cercare di stabilire un'almeno labile linea di demarcazione all'interno di esse.
Con il termine beta-version (riferito ai videogiochi) si intende, per sua stessa definizione, qualche cosa che viene prima dello stato "alfa", lo stadio finale, di "mastering" o di duplicazione, per dirla in italiano. Con questa premessa si potrebbe pensare che qualunque cosa che non sia al 100% finita ricada nell'ambito nelle beta-version, ma è altresì vero che nel nostro campo beta-version ha assunto una sua ben precisa connotazione, che ne restringe notevolmente il margine d'applicabilità. Una beta-version di un gioco è quindi tale quando ci troviamo di fronte un prodotto virtualmente finito, globalmente completo nei suoi aspetti più rilevanti, arrivato ormai alla fase di playtesting; può naturalmente darsi che manchino alcuni effetti sonori, che il numero di dischi sia maggiore di quello effettivo, che certe sezioni non siano ancora "linkate" insieme, e, soprattutto, non ci si può lamentare di qualche "bug" di troppo, ma si tratta senza dubbio di qualche cosa d'ampiamente recensibile.
Se quindi c'è chi ritiene che sia un male recensire beta-version, noi siamo evidentemente dell'opinione opposta: la rivista perfetta sarebbe, paradossalmente, quella che riuscisse a recensire solo beta-version! Ci abbiamo impiegato degli anni a sviluppare la fitta rete di contatti con tutte le case produttrici del globo, ed è solo grazie a quest'impegno, per il sottoscritto quasi quotidiano, che risulta possibile mettere insieme una rivista competitiva.
Perché dico questo? Semplice, per le regole imposte dai rigidi tempi editoriali e vi faccio un esempio che spero chiarificatore: oggi è il 20 di Maggio e chiudiamo il numero di Giugno (oltretutto col solito ritardo), se dovessimo fare riferimento ai soli titoli finiti e confezionati e un gioco uscisse sul mercato domani questo sarebbe nei negozi il 21 di Maggio e la sua recensione finirebbe sul numero di Luglio, disponibile un mese e mezzo più tardi... E' quindi evidente tutto il nostro impegno per ovviare a simili spiacevoli circostanze, che vanno chiaramente contro quello che è il primo presupposto di una rivista del settore come la nostra: l'informazione tempestiva.
Arrivati a questo punto conviene rianalizzare brevemente un aspetto dal quale naturalmente non si può prescindere: l'attendibilità delle recensioni. Sono il primo a riconoscere che qualche "sporca" l'abbiamo fatta anche noi, come tutti del resto (v'assicuro che non c'è nessuno che non nasconda qualche bello scheletrino nell'armadio, proprio nessuno), ma senza MAI oltrepassare in maniera veramente determinante la soglia del legittimo (giusto per fare un esempio: è così importante se mancavano un paio di livelli finali di Chuck Rock II, fra l'altro recensito in contemporanea da TUTTE le riviste europee, italiane incluse?). Posso comunque garantirvi - assoluta verità - che già da qualche mese siamo diventati più intransigenti nel marcare quel delicato limite che separa quanto oggettivamente recensibile e quanto non lo è, fidatevi...
Chiudiamo quindi questa spero interessante digressione con un ultimo caso particolare che ha fatto abbastanza discutere anche nelle vostre lettere: The Legacy, gioco di copertina del numero di Gennaio e uscito poi nei negozi all'inizio di Maggio. In effetti la situazione può sembrare imbarazzante, e alla fine lo è, tanto che se lo avessi saputo avrei rinunciato alla pur bellissima copertina, rimandandola a tempi più maturi... Cosa avreste però fatto se la MicroProse avesse fino all'ultimo confermato l'uscita del gioco per la fine di Gennaio e se al tempo stesso aveste già visto la recensione di Legacy su tutte e tre le principali riviste francesi del settore (che non sono proprio le ultime arrivate, statene certi)? Di Legacy noi abbiamo recensito una beta-version a tutti gli effetti attendibile, dovevano effettivamente ancora essere inserite alcune locazioni finali e mancavano taluni oggetti ed effetti sonori, ma tutto il resto era lì. Credete che per dare un giudizio di merito relativo a un'avventura che occupa quasi una ventina di mega ed è in lavorazione da due anni sia così determinante se alla trentottesima ora di gioco non fosse in effetti possibile aprire una certa porta perché manca una chiave in quanto nascosta in un baule che al momento non c'è?... Beh, a noi non sembra proprio il caso.
Come si spiega una così ritardata pubblicazione di Legacy? - vi state chiedendo. Bah, sinceramente non so dirvelo, è stata la Microprose stessa a scusarsene più volte, ma non ha dato una precisa giustificazione. Quando bisogna far quadrare perfettamente tutti i minimi particolari di un colosso dalle simili proporzioni è comunque lecito che le cose possano andare per le lunghe.
L'aspetto più divertente di tutta la vicenda è comunque un altro: che a quanto pare non siamo stati solo noi e i francesi ad aver recensito la medesima beta-version, ma anche un sacco d'altre testate europee e ITALIANE... Come facciamo a saperlo? Semplice, perché in alcune schermate compaiono evidenti delle strisciate di caratteri alfanumerici (d'identificazione tecnica della locazione, presumo) che non sono certo presenti nella versione finale.
Come mai le nostre foto non li avevano? C'erano, c'erano, ed è per questo che il nostro MA ha passato un pomeriggio a ritoccare pixel per pixel ogni singola schermata con il Deluxe Paint. Se le cose si fanno, che almeno si facciano bene.
Max

CAMBIARE SISTEMA?

Salve,
sono un vostro assiduo lettore dal numero con il mitico Monkey Island in copertina(caspita come passa il tempo!), e ho avuto qualche difficoltà a scrivervi prima, perché abito fuori città, e nel mio paese la vostra eccezionale rivista non arriva tutti i mesi. Frequento il Liceo Scientifico, ho 16 anni e possiedo da un anno e mezzo un PC 286 con coprocessore matematico, che uso per dise-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disney
SOFTWARE

La Bella e la Bestia

Perché il nostro spettacolo sia un gran successo, abbiamo bisogno di un ragazzo sveglio

© DISNEY

Distribuito da

Disney
SOFTWARE

La Bella e la Bestia

Per fare la torta più bella abbiamo bisogno di una ragazza ingegnosa.

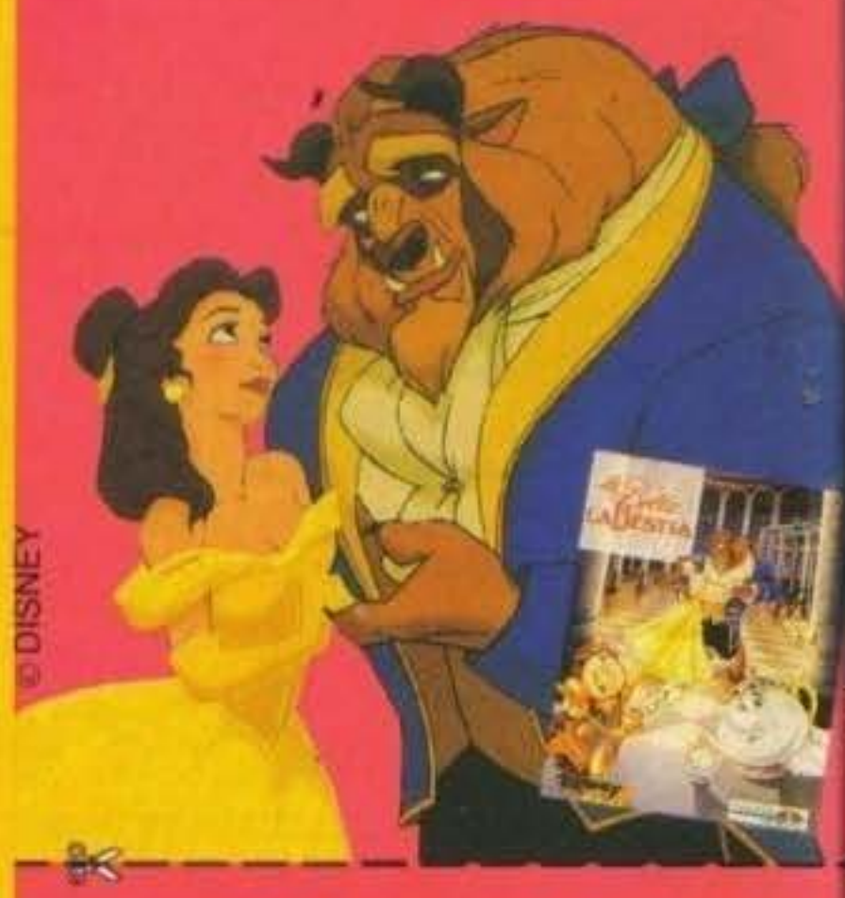
© DISNEY

Distribuito da

Disney
SOFTWARE

La Bella e la Bestia

Una storia meravigliosa che coinvolge tutta la famiglia.



© DISNEY

Desidero ricevere una documentazione sui giochi della gamma Disney Software.

Cognome .....
Nome .....
Indirizzo .....
.....
Città .....
Codice Postale .....
Paese .....
Tipo di computer .....

Tagliando da spedire a:
C.T.O. Via Piemonte 7F,
40069 ZOLA PREDOSA (BOLOGNA)

Distribuito

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gnare alcuni progetti di impianti di riscaldamento e refrigerazione per conto di mio padre, e naturalmente per divertirmi nel tempo libero.
Lavorando con Autocad (con la versione 10, l'ultima che gira su 286) ho incontrato alcuni problemi per quanto riguarda la velocità su disegni un po' complessi (il più grosso è stato di 12 minuti, 37 secondi e 58 centesimi cronometrati per il salvataggio di un disegno da 2.8 mega, e non sto scherzando) e facendoli notare a mio padre gli ho chiesto di cambiare il computer con uno più veloce, ma la risposta è stata che per le mie necessità era più che sufficiente (per lui basta vere come utility solamente Autocad 10.0 e Works 2.0, e vi faccio presente che NON ho Windows e che se non mi capitavano alcuni problemi coi file di sistema, sarei rimasto fermo al Dos 3.30); ho invano cercato di convincerlo che vale di più la stampante del PC stesso, ma niente da fare. Al tempo stesso però penso che se comprassi un PC ora, probabilmente tra due o tre anni sarà già un modello sorpassato, nel caso che continueranno a migliorare i sistemi come è accaduto in questi ultimi due anni, e vorrei proprio sapere da voi cosa mi conviene fare.
Ora che ho finito di presentarmi e vi ho messo al corrente della mia situazione, vi faccio i complimenti per la rivista: siete come la LucasArts, riuscite sempre a migliorare qualcosa di già perfetto! (Beh, un commento così non l'aveva fatto ancora nessuno, siamo commossi, ndR). Pensate che mi piaceva già leggerla anche se, al tempo, possedevo l'ormai storico C64, ed entravo nel mondo dei 16 bit solo attraverso il vostro giornale, che mi aveva incuriosito la prima volta quando l'ho visto tra le mani di Zio Gallarini durante la prima serie di USA Today (avete visto adesso come balla con Brian e Garrison a Unomania?)(Più o meno come un'aspirapolvere imbizzarrita in preda ad un cortocircuito sulla rete interna del palazzo? NdR).
Ma veniamo al vero motivo per cui vi ho scritto: il PC è bello mentre l'Amiga fa skypho... Ok ok, stavo solo scherzando; tra i miei hobbie coltivo anche quello di suonare con un sintetizzatore e, vedendo un numero sempre maggiore di rubriche sulla mia rivista preferita, nonché credendo che tra tante persone in gamba presenti in redazione, ce ne sia almeno una col mio stesso passatempo (forse Max?)(Negativo, purtroppo, anche se in terza elementare avevo imparato un bel motivetto con il flauto dolce... NdMax), mi sono chiesto: "Perché non inseriscono una rubrica sulla musica elettronica, e magari su quello che si può ottenere con un PC, un sintetizzatore, e una scheda audio con il kit MIDI, o cose di questo tipo?" (Non so se avete mai ascoltato musica di JM Jarre, Vangelis e compagnia bella: se li conoscete sapete a cosa mi riferisco, nel caso contrario ve li consiglio vivamente)(Ti dirò, i miei brani preferiti sono tutti raccolti nel volume 4 della compilation SYNTHESIZER - SPACE MUSIC (Arcade/Sony Music), e sono "Popcorn" di Kingsley, "Friends of Mr Cairo" e "Blade Runner" di Vangelis e "Silk Road" di Kitaro. Ma non disdegno certamente tutti gli altri... Spero che un giorno Max mi lasci scrivere un bell'articolo su tutti i volumi fin ora usciti di questa incredibile compilation, perché merita. NdP)(Fallo pure, ndMax). Se ciò avverrà, sarebbe per me come una ciliegina dalle dimensioni di un'anguria, su di una torta già squisita, se invece pensate che sia un argomento che possa interessare solo pochi lettori... Bè, pazienza, per quanto riguarda TGM sono già molto soddisfatto ora (ah, se fosse settimanale!)(aaargh! NdMax).
Avrei, infine, alcune domande da porvi.
1) Come mai i PC IBM costano molto più di altri compatibili assemblati?
2) Perché il Team 17 non programma anche su PC?
3) Non si potrebbe inventare qualcosa per far girare simulatori come Strike Commander anche su 286/20 Mhz?
4) Perché la grandezza delle foto è inversamente proporzionale all'interesse che suscitano nel lettore? (Vedi recensione di Deluxe Paint IV AGA).
5) Leggendo un articolo sulle console portatili del numero di Marzo di Zzap!, ho scoperto che anche i Bovas hanno fatto lo scientifico e, per di più, hanno anche usato il mio stesso testo di latino (aaaargh! Vade retro, Satana!): c'è pericolo che sia questo tipo di scuola a ridurre le persone in quello stato?
6) Perché Max vi sta così tanto sulle scatole? A me è simpatico! (Se la risposta a questa domanda è "perché non appartiene al genere umano" specificare: regno, philum, classe, ordine, famiglia, genere, specie, di cosa si nutre, e a quale mostro di AD&D pensa di somigliare)
Saluti a tutti i redattori, ma soprattutto a tutte le redattrici, da
"Il mio caro 287 vorrei proprio farlo a Fette"
PS: Forza SPAL!

Carissimo sfasciadueottosette, innanzitutto grazie per i francobolli allegati (penso se li sia imboscati Max, dato che io non li ho visti), ma purtroppo temo che rispondere privatamente non rientri fisicamente nelle nostre facoltà. Vorrei partire dal fondo, dato che per i primi quesiti che ci poni si rende necessario un discorso piuttosto lungo.
1) Per il semplice motivo che generalmente è la IBM a sviluppare il progetto originale di un computer in standard MS/Dos, questo vuol dire investire milioni di dollari nella ricerca, e come intuibile tutto ciò incide sul prezzo finale del prodotto. Al contrario, alle altre ditte non resta altro da fare che prendere in visone un prodotto ultimato, praticamente per scopiazzarselo, e se possibile apportare qualche miglioramento qua e là. Il che è molto meno costoso.
2) Mi verrebbe voglia di risponderti "E perché la LucasArts non programma su Amiga?", ma la motivazione principale è che il genere arcade trova nell'Amiga una sua collocazione più naturale, ed il Team 17 preferisce sviluppare i suoi prodotti sulle macchine Commodore... Comunque sto sbagliando, pare proprio che sia Alien Breed sia Body Blows vedranno presto la luce anche sui PC.
3) C'è già, e si chiama "computer più recente".
4) Semplicemente perché così è direttamente proporzionale al tempo impiegato per ammirarle nei minimi particolari...
5) E' noto e risaputo che l'ambiente condiziona moltissimo gli individui che lo abitano, soprattutto se vi sono marcate predisposizioni a agire in un certo modo. In parole povere, la scuola che abbiamo frequentato ha notevolmente amplificato la nostra demenzialità innata, mi spiace molto per te...
6) Max è un essere umano, tuttavia crede di assomigliare al mostro che fa la pubblicità ai dentifrici (non se se hai notato le foto del nostro caporedattore apparse praticamente dappertutto negli ultimi numeri di TGM...).
Bene, e adesso che abbiamo evaso tutte le facezie, passiamo alle cose più serie. Innanzitutto l'argomento musica si presenta come molto ampio, suscettibile a numerose update col progredire della tecnologia, e secondo il nostro parere d'interesse troppo circoscritto per una rubrica mensile. Tuttavia, nel caso altri lettori si dimostreranno sensibili alla cosa con le loro lettere, faremo tutto il possibile per accontentarli (e accontentarti).
Per quanto riguarda tuo padre, invece, il discorso si complica alquanto. E' noto e risaputo, infatti, che l'entry-level del PC sia oggi rappresentato dai 386, e che ben presto anche questa gamma di computer verrà condannata all'obsolescenza: vedrai che a qualche mese dall'introduzione del Pentium, i prezzi dei 486 caleranno di botto, come è accaduto per i 286 e i 386, e quindi anche questi ultimi verranno prima o poi messi da parte. So perfettamente che è un peccato, in fondo un computer non fa in tempo a essere ben sfruttato, che già è giunta l'ora di accantonarlo, ma nel bene e nel male questa è la filosofia del progresso, e i computer sempre più potenti servono proprio a garantire dei risultati migliori sul piano professionale. Uniche vittime, purtroppo, tutti i giocatori che non possono permettersi di cambiare sistema ogni due anni.

RAPTUS DI FOLLIA...

Mi trovavo a bordo della mia fiammante Testarossa, ma l'aria della California questa volta, anziché travolgermi con il suo impeto, mi inebriava di un non so che di misterioso: il mio sesto senso mi annunciava una giornata "sui generis". Ma che vedo! La mia ragazza in compagnia di un damerino mi supera con un bolide bianco: accidenti! Proprio oggi che mi aspetta la fase conclusiva del mio progetto! Così, con l'animo ansioso di cavalcare le strade californiane all'inseguimento di quei due, mi precipito nel mio laboratorio, bagnato dalle prime lacrime di pioggia, piante dal cielo squarciato da fulmini terrificanti; accendo il mio megacomputer e... Ahh, che botta! Dove sono finito? Che mondo è mai questo?!? Sospinto dalla curiosità proseguo in modo cauto in un ambiente incontaminato che vi vede suo unico violatore; regna il più assoluto silenzio, ma a un tratto una sorta di terrificante ruggito mi pietrifica: solo il tempo di spaventarmi e poi via di corsa, prima che il "gattino" abbia modo di manifestarmi il suo affetto. Mi libero dalla scomoda presenza ed ecco che mi ritrovo in strade pullulate di militari fanatici e narcisisti, vecchi ma violenti capitani di marina e pugili galeotti con il vizietto delle donne; combattenti, questi, sostanzialmente diversi, ma accomunati dal medesimo obiettivo: farmi la pelle! Lo scontro è di quelli da cineteca e, per fortuna, la dea bendata me l'ha mandata ancora buona. Cerco, frattanto, il modo di tornarmene a casetta, quando un grosso tirannosauro si offre di mandarmi al creatore; i suoi boxer costellati di cuoricini non mi fanno affatto tenerezza ed anche per lui il tragico verdetto. Game Over
Almeno questa volta un compenso: una puella, slurp! Finalmente si... Hei! Chi ha spento la luce? Aiuto! Affogo in una valanga di lettere: maledizione! Sono arrivato alla

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUGAMES

Verona - Corso Cavour 5 - tel. 045/596068

amiga + PC + accessori

VIDEOGIOCHI (tutti i titoli che vuoi !!!)

VIENI e VEDI !

Vendita anche per corrispondenza !!

Db Line srl

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - ITALY
Tel. 0332.819104 r.a. Fax 0332.767244 VOXonFAX 0332.767360 DbVox 0332.767303
Db-Line bbs 767277-767329-819044 Sky-Link bbs 706469-706739

Dicono che i Video-Games fanno male...
... allora giochiamo a pallone!!!
" Db-Soccer "

dal 1 Giugno al 31 Luglio per ogni VideoGame acquistato in REGALO un PALLONE IN CUOIO. Ritaglia il modulo con il calciatore, corri dal tuo negozio di fiducia e chiedi dell'offerta "Db-Soccer" della Db_Line oppure telefona allo 0332.819104. Ti indicheremo il negozio più vicino. Non perdere l'occasione ....è unica !!!!

aut.min.richiesta

questo tagliando dà diritto a ricevere un pallone in cuoio in regalo per ogni videogames 16 bit acquistato

Db-Soccer | DB-Line srl - tel. 0332.819104 - fax. 767244 - Db-Vox 767303 - VOXonFAX .767360

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Posta ed anche questa volta si conclude l'ennesima splendida avventura nel magico mondo di TGM!

Geme 74.

P. S. Caro Ricki, ti ringrazio in anticipo se troverai un cantuccio, fra tutte le lettere che trattano della diatriba PC vs Amiga, per questo raptus di follia. Continuate così e la schiera dei vostri adepti aumenterà all'infinito!
Ho finito di leccare, vi saluto!

Caro Geme, innanzitutto grazie per i complimenti, gli incitamenti a continuare a lavorare con impegno non sono mai abbastanza. Per il resto non posso far altro che augurarti di recuperare.la tua ragazza e di picchiare il fustaccio sulla macchina sportiva bianca... (Max ha cominciato più o meno così il suo sogno... O meglio, ha finito il suo sogno per entrare in un adorato "incubo". Tanti anni fa nella recensione di Turbo Out-Run su ZZAP! NdR).

LA RECENSIONE PIU' DISCUSSA DELL'UNIVERSO...

Fantastica redazione di The Games Machine,
sono un ragazzo di 17 anni che finalmente ha vinto la sua pigrizia e ha deciso di scrivervi: considerando 1) la mia arcinota fortuna, 2) il fatto che vi scrivo da Salerno, 3) la nota velocità delle Poste italiane, sono sicuro che leggerete questa lettera quando l'argomento di cui vi parlerò sarà già stato chiuso ed archiviato da un pezzo, tanto che a Ricki (o a chi ne fa le veci) verrà voglia di cestinarla senza pietà. Voglio infatti esporvi le mie considerazioni sulla conversione di Street Fighter 2: per quanto riguarda il sonoro non ho niente da ridire (le musiche e gli effetti sonori sono di buona fattura e d'atmosfera), il tutto è abbastanza veloce (anche se, purtroppo, la fluidità è poca) e anche il caricamento non è poi così tremendo. Restano la grafica ed il sistema di controllo. Per quanto riguarda quest'ultimo bisogna riconoscere che, finché si usano i personaggi senza armi speciali, va tutto bene, ma quando si usano Ken & Company c'è l'incubo ricorrente della mezzaluna (che poi, per essere precisi, dovrebbe essere un quarto di luna...). Per la grafica il discorso è un po' più lungo: il primo impatto è alquanto positivo, infatti i fondali, anche senza l'animazione e il parallasse, sono uguali al coin-op, e anche i vari personaggi sono una buona riproduzione degli originali. Poi, però, si scoprono i difetti: i fondali in alcuni punti sembrano "allargati", proprio come quando si allarga in verticale un disegno tramite il comando "deforma" del Dpaint, i personaggi hanno contorni poco curati (sembrano digitalizzati e mal ritoccati)(SONO digitalizzati e mal ritoccati! NdD), i colori hanno un non so che di sbiadito e le animazioni sono rigide (Bison specialmente), e il tutto, se confrontato alla conversione di Final Fight, vince solo perché possiede le mosse dei personaggi. Quindi, in conclusione, concordo con l'81% della recensione, consolandomi con il fatto che in fondo SF2 è un gioco abbastanza divertente anche se non una buona conversione. Prima di lasciarvi vorrei porvi alcune domande (se non mi rispondete non mi offendo, ma se lo fate vi ringrazio):

1) Complimenti per come avete condotto sulle pagine della Posta la diatriba Amiga/PC, ma mi dispiace che questo pesante fardello lo abbiano scaricato su di voi: perché non lo avete scaricato su Stefano, con il suo editoriale, visto che è stato principalmente lui a incitare tale scontro?
2) Game Master è stato un programma stupendo e la vostra partecipazione pure: ci sarà un seguito?
3) Molto tempo fa vidi un gioco della Innerprise chiamato The Plague. Non era molto giocabile, ma aveva una grafica stupenda che, secondo me, è seconda solo a quella di Lionheart: voi lo avete mai visto?
4) Probabilmente, quando leggerete questa sotto-specie di lettera, sarò proprietario di un Amiga 1200 al quale, per aumentare la compatibilità, sarà aggiunto un mega di fast ram. Perché non spiegate la differenza fra espansione chip e fast?
Concludendo, pregandovi di perdonare la pessima scrittura, gli errori e le cancellature (diamine, mica siamo a scuola! NdD), vi ringrazio molto di uscire ogni mese con una rivista sempre più bella che mi regala ore di impagabile compagnia e che, certamente, non tradirò mai. Non pretendo che pubblichiate questo mattone simil-lettera, infatti volevo soltanto poter dire la mia una volta tanto. Vi ringrazio e vi saluto tutti quanti sperando di potervi, almeno una volta nella vita, conoscere di persona.

Mario "MCMXC" Ciampa.

Caro Mario, come vedi la tua lettera è stata pubblicata. Per quanto riguarda la prima parte della missiva, quella dedicata a Street Fighter 2 non ho niente da dire, il problema è già stato ampliamente discusso anche in redazione, sappiate comunque che io ero una delle persone che si schierava per un voto molto più basso. Alla fine però eravamo in minoranza ed allora SF2 si è beccato il fatidico 81% (de gustibus non disputandum est, come dicevano gli antichi... NdD). Passiamo ora alle risposte:
1) Non ti devi assolutamente preoccupare: se siamo sopravvissuti alla diatriba C64/Spectrum, di gran lunga più pesante da sopportare, non avremo nessun problema a reggere anche questa...
2) Può darsi, ma è ancora un po' troppo presto per dire se ci sarà ancora l'anno prossimo...
3) Sì, è molto carino, e come avrai potuto leggere su uno degli ultimi numeri di TGM, è uscito pure in versione budget...
4) Non credo che sia necessario acquistare un mega di memoria fast aggiuntivo: come tu penso saprai (e come, per giunta, ti indica la barra del workbench) l'A1200 dispone di 2 Mega di memoria grafica (o chip) e di 0 mega di altra memoria. Ora, alcuni giochi un po' vecchiotti (quelli che giravano solo con 1Mega) controllano che ci fosse la memoria fast (ricordati che la memoria chip di un normale A500 1.3 è 512k). Esiste in commercio un programma (Make fastmem! NdShin) che "sposta" una parte predefinita dall'utente di memoria grafica in quella fast, risolvendo il problema senza bisogno di espansioni aggiuntive... In più, delizia per le orecchie di molti utenti di Amiga1200, è possibile reperire anche un'utility che installa in una locazione remota del computer l'ormai mitico e indispensabile kickstart 1.3 (il famosissimo "ReloKick"...).

A PROPOSITO DI STREET FIGHTER II...

Avete letto un'opinione qui sopra, potrete leggerne altre più avanti, e chissà quante ne avreste potute leggere se le avessimo pubblicate tutte. Per fortuna la cosa non è attuabile nè per motivi di spazio, nè per motivi, diciamo così, di audience. Pensate che bello sarebbe leggere una Posta dedicata a un solo argomento! Così, se non vi dispiace, vorremmo chiudere qui l'argomento. Per quanto possa sembrare assurdo, potremmo riassumere tutte le vostre missive in proposito con la seguente frase: "Aveva ragione Paolone: 81%". Molto meglio così, alcuni si sono schierati per le feroci critiche del sottoscritto, altri per la strenue difesa del nostro caporedattore, altri invece (la maggior parte), è d'accordo con tutti e due, van bene le critiche, ma va bene anche il voto. E allora chiudiamo qui questa polemica, e come per Amiga vs PC, non se ne parli più. Grazie.
Paolo.

LA PERVERSIONE REGNERA' INCONTRASTATA

Perversa redazione di TGM,
scrivo ancora una volta alla vostra redazione perché voglio rispondere (naturalmente in modo civile) al nuovo grande moralista "Il Profeta". La tua lettera non solo ha suscitato in me una grande ilarità, ma mi è sembrata un po' fuori luogo, poiché la pubblicazione di foto osè sulla nostra rivista non è certo una cosa strana, da dover criticare (beh, insomma... Se ci fossimo chiamati Playboy probabilmente... Non sarà una cosa strana, ma certamente inusuale. NdP). Se rifletti un po', e se sei più o meno veterano nel mondo videoludico, ti renderai conto che l'erotismo nei videogiochi è un genere come lo può essere la violenza, l'horror, la fantascienza e lo sport. A te infatti può dar fastidio la pornografia, a me la violenza, a un altro l'horror. E allora cosa facciamo, scriviamo tutti la nostra disapprovazione e facciamo chiudere TGM? Eh no, caro, chi non approva se ne va (curioso concetto di democrazia, il tuo... ndP). E' come dire che a me piace il calcio, però non approvo la violenza negli stadi. Non posso chiedere a Tuttosport di non trattare più questo argomento, tuttalpiù non compro quel giornale. O ancora: a me piace la musica, ma non tollero la demenzialità (mica vero). Non posso obbligare Elio e le Storie Tese a non incidere più album. Preciso che non ho scritto in quanto "erotomane" convinto, ma perché voglio farti capire che non puoi decidere tu per tutti gli altri, e non ci devi neppure "insultare" (cosa che tu, sebbene in modo elegante, hai fatto), quasi come se comprassimo TGM con l'unica speranza che ci siano foto pornografiche dentro. A vostra completa disposizione.

L'Epistolaio

Ho pubblicato volentieri la tua lettera, proprio perché si pone in perfetta antitesi con la missiva del "profeta" (a tale proposito, ricordate la lettera di una tale "profetessa" su un vecchissimo numero di Zzap!?), che si era lamentato di una schermata con Lamù e Ataru in atteggiamenti equivoci. Sono perfettamente d'accordo con te che cen-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

surare questo o quell'aspetto dei videogiochi, così come anche della cultura e della società, sia fondamentalmente sbagliato. Tuttavia siamo costantemente sottoposti a quello che, nel bene e nel male, viene detto "comune senso del pudore". Per questo su TGM ogni tanto appare qualche immagine piccante, ma riteniamo sempre senza scendere nel volgare: TGM è TGM, non Penthouse, e nemmeno l'Espresso, o simili, che schiaffa sistematicamente il nudo in copertina perché vende. A noi basta proporre delle immagini che, al massimo, possano destare qualche sorriso. Esattamente come il simpaticissimo Porno-Test che hai inviato, ma che non posso pubblicare per motivi di spazio. Una doverosa tirata d'orecchie, però, non posso proprio risparmiartela: so che non l'hai fatto apposta, ma nella tua missiva hai usato toni un po' troppo "categorici", sembra quasi che i videogiochi siano un concentrato di sesso e sbudellamenti, quando tutti sappiamo che la realtà è ben lontana. Pensaci.

A1200 E INCOMPATIBILITA' VARIE

Alcuni lettori ci hanno scritto lamentandosi che parecchi programmi, a volte molto belli (vedi la saga di Lotus), proprio non vogliono saperne di "girare" sul blasonatissimo modello 1200. Alcuni se la sono presi anche un po', perché parlando del 32 bit di casa Commodore, poche volte ci siamo soffermati sul problema. Bene, vorremmo dare una risposta definitiva che, per quanto sibillina, rappresenta l'effettiva realtà.

Con la nascita del 1200, si è giunti ad un effettivo "punto di rottura" col passato, la Commodore ha manifestato la sua intenzione di evolvere la sua linea Amiga e, come tutti i cambiamenti, la cosa presenta aspetti positivi, un po' di confusione, ed anche qualche inevitabile pecca. Passare da un "vecchio" Amiga al nuovo 1200 non è certo come passare dal C64 all'Amiga, ma poco ci manca. Certo, è possibile utilizzare molto del software preesistente, ma non si può certo pretendere che la nuova macchina debba subire delle "costrizioni" da parte del medesimo. E' un peccato che programmi storici non riescano neppure a caricare, ma bisogna tenere sempre presente che le prospettive e le speranze volgono tutte al futuro. In ogni caso, la via d'uscita c'è. Non tutti i possessori di A1200, infatti, si sono soffermati nella lettura del manuale d'uso, e così ignorano che la loro macchina può essere "degradata" nel momento dell'accensione, semplicemente tenendo premuti entrambi i tasti del mouse per qualche secondo. Così facendo è infatti possibile escludere le Cache ed emulare i vecchi Chipset obbligando il computer a ignorare i nuovi registri dell'AGA (o meglio, AA). A volte è conveniente non fermarsi qui, ma escludere anche il dispositivo fisico CC0 (la porta PCMCIA, tanto per capirci), e poi eseguire il boot come al solito. Esiste infine un programma, tale Relockick, che permette una pregevole emulazione del vecchio sistema 1.3, ma già se n'è parlato proprio in questa posta. Au revoir...

IL MISTERO DI SAM & MAX (REYNAUD?)

Cara redazione di TGM,
questa lettera è indirizzata esplicitamente a Max, in riferimento al numero 53 di Maggio.
A pagina 61 hai scritto la preview di ben quattro nuovi games della fantastica LucasArts e in una di esse (precisamente quella di SAM & MAX HIT THE ROAD), hai citato l'ispiratissimo Steve Purcell. A questo punto hai confessato di non sapere chi fosse costui. Devo dire che mi sono un po' alterato, ma quando ho notato che ti scusavi, ho cercato di calmarmi.
Prova a guardare la scatola e/o caricare i seguenti giochi (e guadare i titoli di testa): The Secret of Monkey Island (scatola: in basso a destra su una fascia di cuoio del pirata dietro Guybrush); Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge (scatola: angolo in basso a sinistra sulla barca); Indiana Jones and the Last Crusade (sulla scatola: c'è una foto e non un disegno, basta caricare il gioco).
Dopo questi accorgimenti penso che tu abbia capito chi è Steve Purcell: un disegnatore di fumetti che ha lavorato e lavora ancora (penso e spero) per la LucasArts.
Per ulteriori delucidazioni ti invio tramite fax l'unico numero che ho di "The Adventurer", il giornale ufficiale della LucasArts, "facilmente" reperibile acquistando il gioco (originale, si intende) negli States...
Buon divertimento!
Alberto "Stan" Rossi

Grazie per la puntualizzazione.
Max

SYNTHETICAMENTE

"L'unica volta che riesco a essere pubblicato, sbagliano il nome. Mai che succeda a quel raccomandato di mio fratello". A lamentarsi così Sergio Vacchini (e non Salvatore, come avevamo scritto in precedenza), membro degli "Incompatibili Bidon Brothers" e citato per la foto di fronte all'Osteria dei Gufi... Scusaci tanto, anche i redattori di TGM a volte sbagliano, comunque complimenti per la lettera, davvero spiritosa e vagamente demenziale. Per quanto riguarda i "complimenti" che fai alla Commodore, bisogna ammettere che la ditta americana non ha mai brillato per il corretto funzionamento delle sue macchine, tuttavia mi sembra che ultimamente le cose siano migliorate parecchio. Probabilmente la mela che è capitata a te, era particolarmente bacata...
Marco Marengo, Leobit '93 e qualche altro lettore intervengono sulla questione di Street Fighter II schierandosi dalla parte del Paolone, non è però d'accordo Antonio Carletto (che gli avrebbe dato 85%) ed un'altro gruppo di lettori che vede in 81 un voto azzeccato (a tale proposito ne approfitto per salutare Marco Petri, NdShin). Da quel che mi è parso di capire, entrambe le fazioni si equiparano numericamente (o almeno credo, dalla Posta che ho potuto leggere), quindi vi chiedo formalmente di metterci una pietra sopra e non pensarci più.
Gianluca "Giangi" Lupica merita infine una citazione particolare per il primo apprezzamento ufficiale alla rubrica TGM in Concert, che ha comunque colpito favorevolmente un po' tutti i lettori. Nella sua missiva ci descrive come l'articolo abbia saputo far rivivere il ricordo di un concerto veramente eccezionale. Sono stato anch'io (Paolo) a un concerto dei Litfiba, qualche anno fa, e ti posso assicurare che Piero è davvero un gran trascinatore, e checché ne dica Celentano, rappresenta una delle realtà più vive e vigorose in tutto il panorama musicale italiano.
Marzio Simeone ci pone il primo domandone del mese serio di tutta la storia di TGM. "Ma se i fotogrammi dei film danno un'idea effettiva di animazione, perché ciò non capita anche coi videogiochi?". Dipende essenzialmente -almeno secondo il mio profano punto di vista- dal fatto che le immagini generate dal computer sono localizzate in una zona prefissata (i pixel se ne restano sempre al loro posto. Cambiano magari colore, ma nulla di più) e dal fatto che il numero di frame non è sempre sufficiente a garantire un'animazione perfettamente fluida.
Gennaro 'o Pizzettaro ci chiede come si fanno le supermosse di Street Fighter II. Perché non provi a muovere il joystick? Massimiliano Poggianti ci chiede invece se sia effettivamente possibile utilizzare con l'A1200 il modo grafico 1280x512 a 24 bit sotto Deluxe Paint IV AGA, visto che lui è riuscito a utilizzare solo l'ambiente a 262000 colori. Beato te: io quando cerco di utilizzare tanti colori in quella modalità grafica, il computer mi risponde che non ho abbastanza memoria! Morale: più memoria hai, più risoluzione puoi ottenere. Qui mi assicurano che il modo da te citato è effettivamente disponibile. Se hai altri problemi, comunque, puoi sempre consultare il manuale d'uso... Un tale Marco MCG si lamenta dell'inserto Zzap!, asserendo che quest'ultimo ruba spazio a TGM. Prima di scrivere stupidaggini, perché non impari a contare? Le pagine di TGM sono ancora 140, le 16 occupate dall'inserto sono AGGIUNTIVE.
Roberto Corsaro ha completamente frainteso quel tale "caca" che, effettivamente, andava scritto maiuscolo. Non si riferiva a te, tranquillo, ma ad un altro che si era firmato così, e che è stato velocemente salutato nella posta synthetica del numero 51. Anche tu, però, non essere così permaloso: certe volte non è proprio il caso. Il Genovese con Parenti in Scozia merita certamente un veloce saluto (breve per risparmiare tempo, of course), e un ringraziamento per averci difeso da certe "accuse" altrui, ormai considerate acqua passata.
Silvia da Imola è una delle poche lettrici a lamentarsi delle nuove rubriche apparse ultimamente sulla rivista, ma la maggior parte dei lettori sembra averle decisamente apprezzate, e quindi non possiamo fare a meno che prenderne atto, cercando progressivamente di migliorarle. In particolare FF ci chiede di riportare le date dei concerti più "importanti" e di aumentare (ma se non ce ne sono mai state? NdMax) le interviste agli artisti più amati. Cercheremo di accontentarvi un po' tutti -naturalmente senza mai dimenticare gli scopi primari della nostra testata- perché riteniamo che offrire un'informazione più ampia del mondo del divertimento non possa fare altro che rendere TGM più ricca ed interessante.

CONCLUDENDO

Mi sono dimenticato di ringraziare Paolone che per questo mese ha avuto un ruolo determinante nella stesura della Posta.
Grazie. Chiudo con il solito quiz musicale: "Birds never look into the sun before the day is done".
Alla prossima.

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

PIU' DI 9000 LOCALITÀ - CITTÀ, PAESI -

DATABASE DI INFORMAZIONI SU: ALBERGHI, CAMPEGGI, RISTORANTI.

PIANIFICA AUTOMATICAMENTE I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO FACILE E VELOCE.

STAMPA CARTINE E DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

RISPARMIA FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.

COMPRALO OGGI A L. 149.000

ITALIA

SISTEMA RICHIESTO:
IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3 Mb di spazio libero
Scheda video Super VGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
Compatibili HP Paintjet, PostScript, Epson 9-24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

AUTOROUTE TI REGALA IL FERMA-SOLDI PER TUTTO QUELLO CHE TI FA RISPARMIARE.

LO POTETE TROVARE QUI ...

ABRUZZO
Pescara
Computer Market - Via Trieste 79/81

CAMPANIA
Battipaglia (SA)
King Computer - Via Olevano 56
Napoli
Ram Valley - Via B. Quaranta 11
Salerno
New Computer Market - C.so Garibaldi 65
Scafati (SA)
Computer Service - Via L.da Vinci 81

EMILIA ROMAGNA
Reggio Emilia
Centro Office - Via Lazzaretti 5/A
Computer Line - Via S. Rocco 10/C
Computer Line - Via J.F. Kennedy 15/T
Bologna
Grande Emporio Sterlino - Via Murri 73/D
Grande Emporio Sterlino - Via Lombardi 43
Computer Image - Via Ferrarese 65
ECS - Via Casarini 3C
Forlì
Computer Video Center - Via Campo di Marte 122
Piacenza
Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G
Ferrara
Soft Gallery - Via Mortara 60/B
Modena
Orsa Maggiore - Piazza Matteotti 20

FRIULI VENEZIA GIULIA
Tavagnacco (UD)
Side - Via Nazionale 131

LAZIO
Ciampino (RM)
Computer School 2000 - Via Mura dei Francesi 99
Civitavecchia (RM)
L'angolo del computer - Via Case Nuove 3
Roma
Pergioco - Via degli Scipioni 109/111
Viterbo
Buffetti Computer Shop - Piazza dei Caduti 12

LOMBARDIA
Milano
TC Centro Milano - L.go Corsia dei Servi 11
Braha Alberto - Via Pier Capponi 5
E.D.S. - C.so Porta Ticinese 4
Homic Shop - Piazza de Angeli 3
Messaggerie Musicali - C.so Vittorio Emanuele 22
Newel - Via Mac Mahon 75
Pergioco - Via S.Prospero 1 (MM Cordusio)
Supergames - Via Vitruvio 37
Mantova
Megabyte 4 - Via P.F.Calvi 95
S.Pietro all'Olmo (MI)
Megasoft - Tel. 02/93568708

PIEMONTE
Alba (CN)
Punto Bit - Corso Langhe 26/C
Cuneo
Rossi Computers - Corso Nizza 42
Torino
Alex Computer e Giochi - Corso Francia 333/4
Alex 2 - Via Tripoli 179/B
American's Games - Via Sacchi 26/B
Magliola - Via N. Porpora 1

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE AL:

VENETO
Cessalto (TV)
[illegible] - Via Dante 1
Cittadella (PD)
Computer Service - Borgo Treviso 150
Mestre (VE)
[illegible] Egidio - Via Bissuola 20/A
Padova
Compumania - Via Carlo Leoni 32
Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61
Susegana (TV)
[illegible]nia Computers - Via Conegliano 74

REPUBBLICA DI SAN MARINO
Domagnano
Office Automation - Via dei Pini 11
Serravalle
Electronics - Via 5 Febbraio

SICILIA
Palermo
Home Computer - Viale delle Alpi 50 C/D/E

TOSCANA
Firenze
New Computer Service - Via degli Alfani 2/R
Punto Soft - Via Torcicoda 1/R
Lido di Camaiore (LU)
Il Computer - Viale Colombo 216
Livorno
Futura 2 - Via L.Cambini 17/19
Lucca
Cipolla - Via Vittorio Veneto 26

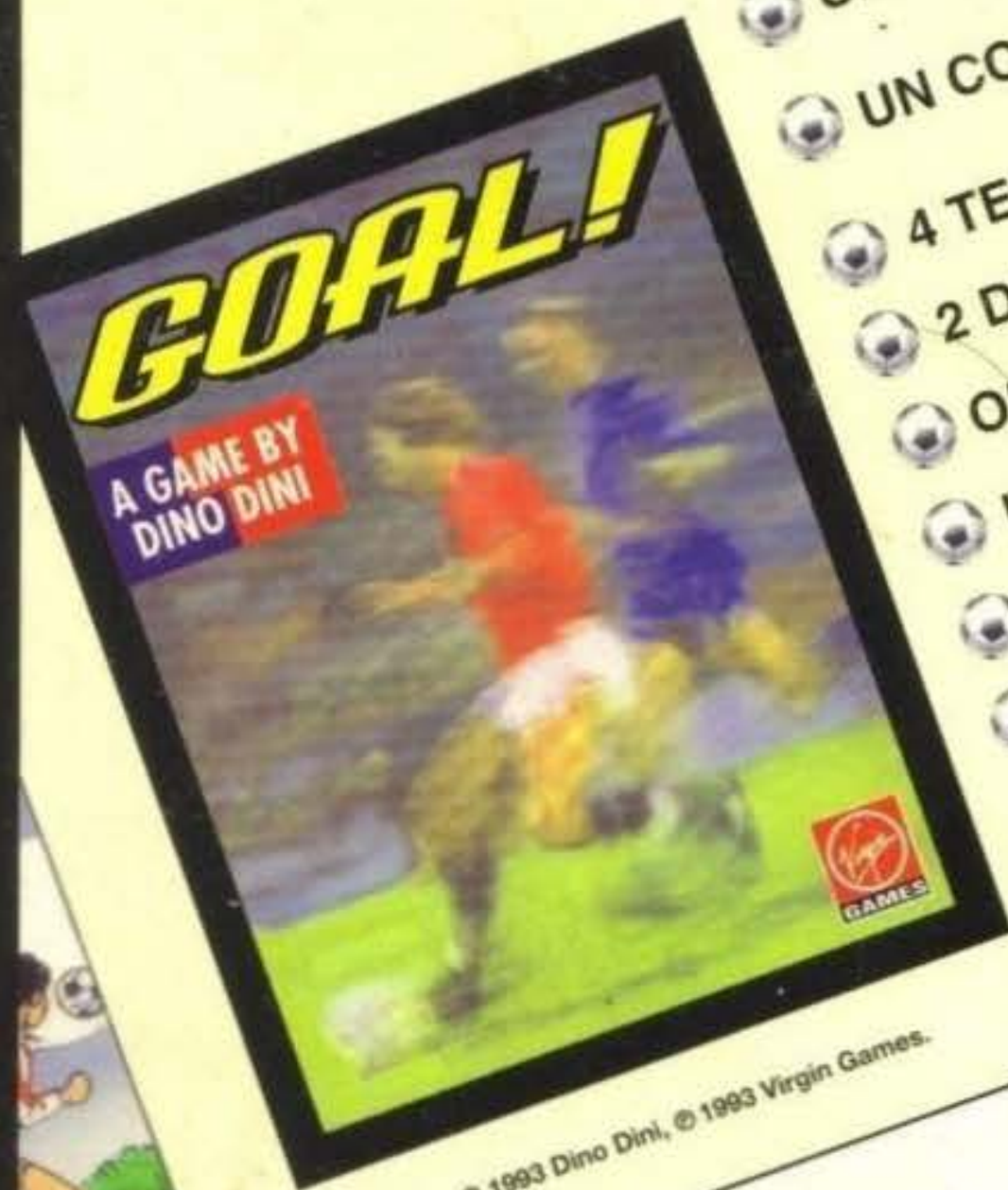
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOAL!

L'ATTESISSIMO SEGUITO DI KICK OFF II!

- UNA PROFONDITÀ DI GIOCO NOTEVOLE!
- UN CONTROLLO DI PALLA ECCEZIONALE!
- 4 TERRENI DI GIOCO
- 2 DIVERSE PROSPETTIVE DEL CAMPO
- OLTRE 80 SQUADRE
- UN 'PIZZICO' DI ATTIVITÀ MANAGERIALE
- SVARIATI TIPI DI REPLAY
- UN REALISMO DAVVERO INCREDIBILE
- SCROLLING MULTI-DIREZIONALE
- ...PRATICAMENTE IMPAREGGIABILE!



© 1993 Dino Dini, © 1993 Virgin Games.

LEADER

AMIGA 1 Mb

Virgin GAMES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/